PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • PC • XBOX • GAME BOY ADVANCE • PSONE • GSM

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE ... ZINE VAN DE BENE...

GRATIS GREAT GAMES SPECIAL

OKTOBER 2003

NUMMER 10

JAARGANG 11

SOUL CALIBUR II
BESTE FIGHTINGGAME ALLER TIJDEN

VIEWTIFULL JOE
WEIRDE SHIT!

AMPLITUDE
MOVE OVER PARAPPA!

MANHUNT
MISSELIJKMAKENDE MENSENJACHT

OTOGI
DUIVELS SPROOKJE

€ 3,20



vnu business publications

STAR WARS

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC • JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY • ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE

THE FORCE IS STRONG WITH THESE 3!!!

GHOST RECON & RAINBOW SIX 3 ONLINE HALO COSSACKS 2 VS ROME: TOTAL WAR NEED FOR SPEED: UNDERGROUND SSX 3 & AMPED 2 COLIN McRAE 4 REPUBLIC: THE REVOLUTION KILLER 7 LIONHEART XGRA



PLAY LIVE AND BECOME A LEGEND.

Maak je eigen unieke 'Gamertag' aan en bouw een reputatie op in iedere Xbox *Live* game die je speelt.

LEER JE VRIENDEN KENNEN

In de 'Friends List' kun je zien of je vrienden online zijn om mee te doen.

HAAL MEER UIT JE GAMES

Download extra levels, wapens, auto's, maps en personages.

ONTMOET JE GELIJKE

Vind tegenstanders op jouw niveau dankzij de 'OptiMatch™' optie.

PRAAT TERWIJL JE SPEELT

Met de Xbox Communicator praat je hands-free terwijl je online tegen anderen speelt.

WIL JE MEER WETEN OVER XBOX *LIVE*? GA NAAR WWW.XBOX.COM/NL/LIVE

XBOX LIVE

MIDTOWN MADNESS 3 CHALLENGE







Xbox en KPN presenteren de Midtown Madness 3 Challenge. Schrijf je nu alvast in!

Van 16 oktober tot en met 12 december kun je wekelijks vanuit je luie stoel, via Xbox *Live*, aan de Midtown Madness 3 Challenge races deelnemen. Ga naar **www.mm3challenge.nl**. Schrijf je in en word een MM3-legende. Maak kans op vette prijzen: een coole Xbox scooter, een kart-avond met 10 vrienden, een mountainbike en de nieuwste games.

Heb jij genoeg in huis?

Heb je nog geen Midtown Madness 3, Xbox *Live* of ADSL van KPN ga dan ook naar **www.mm3challenge.nl.** Daar kun je met een aantrekkelijke korting Midtown Madness 3, de Xbox *Live* Starter Kit en/of ADSL aanschaffen.



XBOX LIVE

Voor Xbox *Live* heb je nodig: een Xbox console, een breedband internetverbinding, een geldige creditcard en een Xbox *Live* Starter Kit (bevat een jaarabonnement voor Xbox *Live*, Xbox Communicator headset en 3 Xbox *Live* enabled demo-games).

XBOX LIVE ONLINE ENABLED

INHOUD

DE REDACTIE



In dit nummer opvallend veel knokwerk, zwaardgezwaai en anderszins onfrisse praktijken. In games valt daar goed mee te leven maar hebben onze jongens daar ook praktische ervaring mee?

JAN



Ik was vroeger niet bepaald de sterkste, en nog niet. Geld had ik altijd wel. Dus ik heb heel wat potentiële blauwe ogen en bloedneuzen afgekocht.

JEROEN



Nou, ik ben toevallig wel heel sterk, of was dat nou m'n koffie? Affijn, ik ben nogal lang en dan kun je er nog zo dom uitzien, toch heb je dan nauwelijks last.

ED



Ik ben nog uit de harde jaren van love & peace. Dat hield in dat als je te grazen werd genomen, er een stronk lof in je reet werd gedouwd en over je heen werd gepiest.

JURJEN



Ik heb gelukkig nooit iets bloederigs meegemaakt, al gaat er zaterdagsavonds bij het hooivorkwerpen weleens iets goed mis. Maar dat is geen geweld, dat is sport; wat zeg ik... topsport.

SKATE



Ik ben, buiten mijn schuld, verschillende keren afgetuigd. Ik ben nu eenmaal altijd op het verkeerde moment op de verkeerde plaats, zelfs als ik op tijd ben.

BORIS



Nee, nooit met knokpartijtjes te maken gehad. Nou was ik vroeger heel gespierd en atletisch en nu twee meter breed dus dat helpt ook wel.

J.J.



Als er in de kroeg een beetje opgefokt sfeertje ontstaat, scheur ik weleens uit alle macht drie biervilties tegelijk door. Dan zie je iedereen meteen terugdeinzen.

STEVEN



Als jongen uit de grote stad dacht ik toch wel te kunnen meepraten maar sinds ik Manhunt gezien heb, beschouw ik de A'damse Zeedijk als een oase van vrede en rust.

GRRRRRRRRRRR!



Stond er in de vorige PU dat Steven gek was op geiten, GameKings-kijkers weten natuurlijk dat er maar één grote liefde in z'n leven is en dat is... (hoe heet dat beest eigenlijk?).
Het beest was laatst op de redactie en voelde (of rook) op een of andere manier dat Ed ooit enkele van z'n soortgenoten achter z'n kiezen heeft gehad. En toen onze eindbaas nog 'per ongeluk' op z'n pootje ging staan en zei dat ie wel wist waar ie ooit z'n toupetje vandaan moest halen, was een eeuwige vijandschap geboren. GRRRRRRRR!

IEMAND MOET HET DOEN



Montreal is een mooie stad en als je daar nog wat dope Ubi Soft shit mag uitchecken, heb je helemaal niet te klagen. Toch liet J.J. in eerste instantie weten geen tijd te hebben voor dit tripje maar nadat hem ter oren kwam dat ie First Class zou vliegen (retourtje ruim 5000 Euro), vond ie toch nog een gaatje in z'n agenda.

SPACE IN DE CAKE

Mijn bescheiden verzoek van vorige maand om aan te geven wat je zou doen om jouw toch al bijna perfecte gamesblad nóg beter te maken, leverde behoorlijk wat reacties op!
Helaas was de helft volkomen onbruikbaar. Zo kunnen wij echt niets aan lelijke advertenties doen, of publishers ertoe dwingen meer games in de zomer uit te brengen en is het voor die € 3,20 onmogelijk bij elk nummer een poster en DVD te stoppen. Toch zaten er best wat goed beargumenteerde voorstellen bij, en daar hebben we dan ook wat mee gedaan. Wat precies, ga ik hier niet uitspellen (de bladenmarkt is soms net zo schaamteloos als die van de games), dat zie of merk je wel als je dit nummer leest. Laten we het erop houden dat verandering van spijs sowieso lekkerder doet eten. Nou hoeft dat natuurlijk niet meteen een radicale verandering te zijn maar een beetje sambal op je tosti, een toefje slagroom op de appeltaart of wat meer space in de cake van de vormgevers doet vaak al wonderen. Enjoy!



NIELS

Ps. Over slagroom op de taart gesproken; check de vette Activision-special bij dit nummer!

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Star Wars is een belangrijk item in deze PU en in het mega-kader van de coverview (probs voor Steven), kun je lezen dat Star Wars al meer dan twintig jaar een rol speelt in de gameswereld.
Exact vier jaar geleden was datzelfde Star Wars het onderwerp van een van de onvolprezen Powerstrips van Dre's hand. Ja, sommige dingen waren vroeger inderdaad beter...



10 JAAR PU

Ineens werden ze ook bij de VNU wakker; verrek de PU bestaat 10 jaar! Dat moet gevierd worden. Wij dachten aan een redactietripje naar de Dominicaanse Republiek, de uitgever dacht aan een BBQ op Zandvoort. Ook leuk. Er werd gegeten, gerookt, gezopen en vooral veel slap geluld, het leek dus wel een gewone redactievergadering.





INHOUD



38 SSX 3 & AMPED 2
Nog maar een paar maandjes en de eerste sneeuwvlokken gaan weer vallen. De snowboarders staan in ieder geval al klaar om je een hete winter te bezorgen. Twee games waar we veel van verwachten zijn SSX 3 en Amped 2.



47 COSSACKS 2 VS ROME TOTAL WAR
De Franse Generaal Beauriese en Romeins Centurion Janos vochten een persoonlijk oorlogje uit over welke RTS de allerbeste van 2004 gaat worden. Als de games net zo heftig worden als hun verbale strijd, staat ons nog heel wat te wachten.



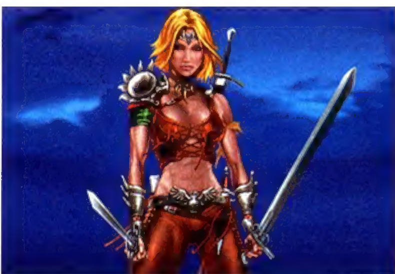
56 VIEWTIFULL JOE
Het zat er al een beetje in na die enthousiaste preview van Jurjen twee maanden terug en ja hoor, Viewtifull Joe scoort een PU Gold Award. Louter aan de graphics valt al te zien dat we hier te maken hebben met allesbehalve mainstream shit.



58 AMPLITUDE
In navolging van Parappa en Frequency is hier Amplitude. Als je van dit soort games houdt, is deze nieuwste 'rhytm-based game' het beste dat er tot nu toe gemaakt is. Skate waarschuwt alvast voor een hoge verslavingsfactor.



60 REPUBLIC
Op de laatste redactievergadering werd geopperd eens wat vaker een verrassende invalshoek te kiezen voor een (p)review. Tja, dat moet je natuurlijk nooit tegen Jan zeggen want dan slaat ie helemaal door. Een bizar tweegesprek is het resultaat.



73 LIONHEART
De makers van Fall Out, Icewind Dale en Baldur's Gate hebben met Lionheart wederom een RPG van hoge kwaliteit afgeleverd. Leuk is verder dat je tijdens het spelen oog in oog komt te staan met beroemdheden als Shakespeare, Machiavelli en Da Vinci.



74 OTOGI: MYTH OF DEMONS
Het klinkt als een Japans voorgerecht ('doet u mijn Otogi's maar goed doorbakken'), het is echter een hack & slash game die heel wat dieper gaat dan het gros van de spellen in dit genre. Jeroen werd in ieder geval betoverd door dit sprookje uit 't verre Oosten.

37
KILLER 7
Daar hebben we weer zo game die cell-shading toepast om er wat doper uit te zien. Alhoewel, Killer 7 lijkt een action adventure te worden die zoveel kwaliteit heeft, dat de graphics als een fraai extraatje beschouwd mogen worden.



52 STILL PLAYING



Tja, dat krijg je als er weer eens een redactievergadering wordt gehouden; voor je 't weet heb je er een nieuwe rubriek bij. Zo verzon Boris 'Still Playing'. Check zelf maar waarom we kale B z'n zin gaven.

48 NEED FOR SPEED: UNDERGROUND



Vorige maand gingen we al even heel kort in op EA's nieuwste uit de Need for Speed serie. En omdat ie er zo waanzinnig mooi uitziet, geven we NfS:Underground dit nummer de ruimte die de game verdient.

10 COVERVIEW
STAR WARS
De coverview behelst deze maand maarliefst drie games uit de Star Wars saga: Knights Of The Old Republic, Jedi Academy en Rebel Strike. Het mega-kader over twintig jaar Star Wars games krijg je er gratis bij. Dankjewel, alsjeblieft.





40 HALO: COMBAT INVOLVED

De alweer bijna twee jaar oude Xbox topper verschijnt zeer binnenkort eindelijk voor PC. Met name de online multiplayer moet de verwende shooterfan op z'n wenken bedienen. Jan vloog naar Dallas om dat effe uit te checken.



CONSOLE SHOOTERS ONLINE



PS2 en Xbox-bezitters die ook op hún machientjes weleens een dope shootertje online zouden willen spelen, kunnen zich verheugen op Ghost Recon: Jungle Storm en Rainbow Six 3. Eindelijk online gameplay op de console zoals we 't willen zien.

34

SPECIAL REPORT MANHUNT

We namen een risico door onze freshboy Steven voor z'n eerste tripje naar Manhunt te sturen. De week erna heeft ie dan ook heel naar gedroomd over afgehakte hoofden, opensplijtende schedels en andere onpasselijke toestanden die in deze nieuwe Rockstar game schering en inslag zijn.



54 SOUL CALIBUR II

Je kunt zeggen wat je wilt, maar als er iemand van ons veel fightinggames heeft gespeeld, is 't Boris wel. En als hij zegt dat Soul Calibur II de beste fightinggame aller tijden is, dan is Soul Calibur II de beste fightinggame aller tijden!



64 COLIN MCRAE 4



Ed zegt 't vaak over zichzelf; 'als je altijd de beste bent, worden al je topprestaties op den duur gewoon gevonden'. Ook Colin McRae staat al jaren borg voor topkwaliteit, en hoe voorspelbaar... deel 4 is wéér beter dan alles wat we ooit gezien hebben op dit gebied..

YO!POST		8
NIEUWS		20
COVERVIEW		
STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	PC / XBOX	10
STAR WARS JEDI ACADAMY	PC / XBOX	13
STAR WARS REBEL STRIKE	NGC	16
PREVIEWS		
AGE OF MYTHOLOGY: TITANS	PC	45
COSSACKS 2 VS ROME TOTAL WAR	PC	46
HALO	PC	40
KILLER 7	NGC	37
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	PS2 / XBOX / NGC / PC	48
OUTLAW VOLLEYBALL	XBOX	39
SSX3 & AMPED 2	PS2 / XBOX	38
URBAN FREESTYLE SOCCER	PS2 / XBOX / NGC	39
UPDATE		
HIDDEN AND DANGEROUS 2	PC	44
STILL PLAYING		
MIDTOWN MADNESS 3	XBOX	52
REVIEWS		
AGE OF WONDERS	PC	68
ALIEN VS PREDATOR EXTINCTION	XBOX / PS2	69
AMPLITUDE	PS2	58
CHASER	PC	77
CLOCKTOWER 3	PS2	63
COLIN MCRAE 4	PS2 / XBOX	64
DIE HARD VENDETTA	XBOX / NGC / PS2	82
DISNEY EXTREME SKATE ADVENTURE	XBOX / PS2 / NGC / PC	69
DONKEY KONG COUNTRY	GBA	82
DRAGON BALL Z: LEGACY OF GOKU 2	GBA	82
LEGO DROME RACERS	PS2 / XBOX / NGC / PC	63
LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER	PC	73
MADDEN 2004	XBOX / PS2 / NGC / PC / GBA	82
NHL 2004	PC / XBOX / PS2 / NGC	63
OTOGI: MYTH OF DEMONS	XBOX	74
PIRATES OF THE CARIBBEAN	PC / XBOX	68
REPUBLIC THE REVOLUTION	PC	60
SOUL CALIBUR II	NGC / XBOX / PS2	54
TOP GEAR RALLY 2	GBA	82
VIEWTIFULL JOE	NGC	56
XGRA	PS2 / XBOX / NGC	63
SPECIAL REPORT		
MANHUNT	PS2	34
FEATURE		
RAINBOW SIX & GHOST RECON ONLINE	XBOX / PS2	66
WORD ABONNEE EN SCORE DOPE SHIT		18
MOBILE GAMING		70
ONLINE	PC / PS2 / XBOX	78
FOTOSTRIP		80
HARDWARE		81
HET LAATSTE WOORD		82
	GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP	

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

Hey dikkies. Zoals we allemaal weten kampt Nintendo met een kiddy-imago, hier proberen ze dan ook vanaf te komen. Maar pakken ze dit wel goed aan? Heus niet hoor, kijk maar eens naar de foto die we maakten in onze plaatselijke gamesstore. Zoals jullie zien, hangen de controllers wel erg laag. Na vijf minuten gehurkt Zelda te hebben gespeeld, begonnen de eerste krampverschijnselen zich al voor te doen in de kuiten.
Beste Nintendo, denk een tweede keer na voordat je een gamepod ontwerpt...
Wat de PU betreft: keep up the good work!

Jeroen en Carel
Bergen op Zoom

Dit is nu van die onderzoeksjournalistiek die we graag belonen. Eerlijk delen die bonnen, hè.



■ PERZIË

Beste mensen. Na jaren tevreden te zijn met jullie blad kwam ik een paar weekjes geleden tot mijn grote verbazing het volgende tegen in jullie blad: Jurjen schreef een heel leuk verhaal over de Prince of Persia. Jurjen schreef: In die dagen ...(t/m) te redden. Ook schreef hij: De Maxima's ... t/m roestig kromzwaard.
Beste Jurjen: ik hoop dat je je realiseert dat je een volk hebt beledigd. En weet je waarom? Omdat je geen geschiedenislessen hebt gevolgd. Laat ik je het volgende zeggen: De Perzische prinsen moesten vanaf hun kindertijd leren hoe ze later als koning een land moesten gaan besturen en hoe ze hun volk moesten gaan dienen. Vergeet niet dat Perzië het eerste democratische land in de geschiedenis was.
Dariush I heeft 2500 jaar geleden na het overwinnen van de Babylonische slag de eerste mensenrechten uitgesproken, bevrijdde de joden en stuurde ze met al hun bezit terug naar huis. Op de dag van vandaag zien we bij de ingang van het VN gebouw in New York een gedenkteken voor Dariush I.
De Maxima's van die tijd! Tussen 1200 en 500 v.Chr. konden alleen maar vrouwen in Perzië staatshoofd worden. Met andere woorden alleen een koningin en geen koning. Pas rond 500 v.Chr. veranderde de wet. Het spel Prince of Persia gaat over de periode waarin de Arabieren in Perzië aan de macht waren en zij hebben verschrikkelijke daden verricht wat overeenkomt met wat Jurjen gezegd heeft. De Iraniërs beschouwen deze periode als de bezetting van de Arabische sultans. Ik kan zo nog doorgaan maar het heeft niet zo veel zin.

Omid | Internet

Neem het Jurjen niet kwalijk, hij komt uit Assen... Oeps, weer een bevolkingsgroep beledigd.



■ SPANJOLEN

Tsjoow PU-gasten. Ik wil jullie een serieus incident voorleggen. Het zit namelijk zo, ik was op vakantie in Spanje, en om mijzelf gedurende de fokking lange busreis te vermaken had ik mijn verzameling PU-'tjes meegenomen. Daarnaast gebruikte ik de PU'tjes als vermaak wanneer ik een drol moest draaien. Vrij logisch allemaal, lijkt mij. Nu werd ik op een zekere middag wakker, en het leek mij een mooi plan om effe lekker een PU'tje te gaan lezen. Althans, dat leek een mooi plan, dit ging echter niet door aangezien ik mijn PU'tjes nergens kon vinden. Na heel wat ergernis en een paar keer godverdomme geroepen te hebben, vertelde een maat van mij dat onze schoonmaakster de PU'tjes doodleuk had weggesmeten. En dat terwijl we die schooier godverdomme elke dag fooi gaven. Zo had ik dus de rest van de vakantie tijdens mijn verblijf op de WC niks te lezen, iets wat zeer fokked op is.
Nu wil ik jullie fijne PU-mensen vragen of jullie mij alle PU's van de laatste twee jaar op kunnen sturen zodat mijn collectie weer compleet is. Want ik bedoel, dit is wel een beetje een gare manier om je verzameling naar de klote te zien gaan.

Paul Hartman | internet

Wij vermoeden dat dit een bewuste actie van deze schoonmaker is geweest. Jeroen heeft namelijk na zijn verloren Top Spin finale (zie PU 9), zijn Spaanse tegenstander helemaal verbouwd en dat is in de Spaanse pers nogal breed uitgemeten. Er schijnen zelfs al PU-lezers in Spanje te zijn gearresteerd onder het voorwendsel van het bezit van geestvernauwende middelen. En zoals je kan lezen in Powerspy, wilde ook Juan Ferrero niets van onze J.J. weten.

■ POORTS

Yo Pu dudes. Allereerst wil ik ff zeggen dat jullie blad echt supervet is en ik hoop dat jullie nog vele jaren zo doorgaan want jullie zijn absoluut het beste blad van de Benelux. Maaruuh ik wil het graag ff hebben over die regelrechte poorts die Nintendo maakt van de (good old) SNES naar de GBA. Dat Miyamoto ons dit flikt is al helemaal erg maar dat jullie dat ook nog eens gaan "belonen" door die games zo'n hoog cijfer te geven vind ik helemaal stupid. Want als jullie (of Jurjen omdat hij meestal de Nintendo spellen beoordeelt) die gepoorte games zo'n hoog cijfer geven (want een 8 vind ik hoog voor Super Mario World 2 die al een keer uitgegeven is op de SNES) dan blijft Nintendo die games poorten. De lezers lezen jullie blad, zien dat de gepoorte spellen een hoog cijfer krijgen dus denken dan, fok het is toch nog een goede game dus kopen de lezers van jullie reviews de game. En bij Nintendo zien ze dan dat de game die ze gepoort hebben toch nog goed verkoopt en dus houden ze niet op met poorten. Dus als jullie zo'n game een goed cijfer geven dan moeten jullie toch wat beter op de gevolgen letten want anders houdt Nintendo niet op! Voor de rest nix tegen Nintendo want op de Cube maken ze echt helemaal te gekke games; check Zelda en Metroid Prime.

Wookie | Internet

Spellen krijgen het cijfer dat ze verdienen. SMW2 mag dan al een aantal jaar geleden verschenen zijn maar kan zich op de GBA met de beste spellen meten, en daar gaat 't om.



■ VRAAGJES

Hallo PU redactie ik heb een paar vragen.
1: komt er een DragonBall Z game voor de Xbox en zo ja wanneer?
2: Is Star Wars Knights of the Old Republic al uit?
3: Hoe gaat het met jullie?
4: Is de release van Fable eind dit jaar ook voor Nederland?
5: Willen jullie deze brief plaatsen?
6: Wanneer komt De Dungeon Siege expansion uit?
7: Komt er ooit nog een Dungeon Keeper 3?
8: Hoeveel is 534853934953 gedeeld door 442326590?
9: Hoe komt het dat een bedrijf als Davilex bestaansrecht heeft?
10: Hoe lang duurt het nog voor de consoles goedkoper zijn dan de games?

Willem Verheij | Internet

1 Misschien.
2 Ja.
3 Een beetje moe van het lezen van domme post.
4 Nee, da's een fabeltje.
5 Alleen als we echt niks beters binnen krijgen.
6 Als hij klaar is.
7 Nee wel 4.
8 Twee kilo en drie ons.
9 Moet jij zeggen...
10 Nog 534853934953 uur en 442326590 seconden.

SIK ERAF!

Beste PU-redactie. Graag zou ik jullie willen wijzen op een subtiel doch ernstig misdrijf van een van jullie redacteuren. Het betreft hier Jurjen, de Nintendo-liefhebber. Nu ben ikzelf ook een Nintendo-fan maar ik moet dit toch aan jullie melden. Bij het doorbladeren van PU 02 (februari 2003) kwam ik bij de feature "online gamen op de console". Toen ik bij Jurjen's stukje op pagina 38 aanbelandde, heb ik het even herlezen. En wat staat daar in de rechter benedenhoek ? Ik citeer: "Uiterlijk E3 2003 zal Nintendo vriend en vijand imponeren met een zeer doordachte online-strategie, anders scheer ik mijn sik af." Daarna nam ik, vanzelfsprekend, PU 07 (juli 2003), want daarin hadden jullie het toch over de E3 van 2003? En wat staat daar op pagina 40 in de linker bovenhoek? Ik citeer opnieuw: "alleen Nintendo had geen online nieuws, en geen online games." Dat is misschien wel doordacht, maar niet echt imponerend...
Ik zou dus graag willen dat jullie daar bij de PU dit kleine incident rechtzetten, anders komt jullie blaadje toch echt niet meer geloofwaardig over.
Dank bij voorbaat.

Joery Vanrusselt | België

Jurjen heeft z'n sik na de E3 afgeschoren. Alleen groeit zoiets natuurlijk ook weer aan, dus je ziet er niets meer van.

SLECHTE BRIEVEN

Yo buikspierpijn veroorzakende PU-redacteuren(van het lachen, doh!). Ik wilde het over de Yo Post hebben. Ik vind namelijk dat er de laatste tijd allemaal onzin in staat. Per maand komen er denk ik zo'n 300 brieven of mailtjes van PU lezers binnen rollen (of ben ik een paar nullen vergeten?). Van die brieven worden er een stuk of tien geselecteerd om vervolgens in de PU geplaatst te worden. Ik zou denken dat het de beste brieven zijn, maar het lijkt wel of niemand er meer veel moeite voor doet om die 100 Euro te verdienen. Zelfs de brief van de maand is soms prut. Neem nou als voorbeeld de Yo Post van augustus 2003. Zelf zeggen jullie redacteuren al dat de brief van de maand niet de meest verrassende brief is. Met andere woorden, er waren geen betere. En dat blijkt als ik de andere brieven lees. Bijvoorbeeld de brief van Lord CFC. Hij denkt dat jullie n.a.v. zijn brief een uitbreiding zullen maken in het geven van cijfers en het liefst ziet hij bij elke (p)review een hele regenboog. Denkt hij nou echt dat jullie zijn "waardevolle tips" gaan toepassen? Dan de brief van Maurice. Hij heeft commentaar op Boris zijn manier van schrijven, (hij lult te veel over 1 ding volgens Maurice) terwijl hij zelf ook zo'n 40 regels nodig heeft om uit te leggen wat Boris allemaal fout doet. En dan is hij niet eens grappig (Boris wel). Boris schrijft elke dag. Soms weet hij dan misschien even niet meer wat hij moet vertellen, terwijl Maurice de eerste keer zelfs al als een baklap schrijft. Vervolgens een brief met als onderwerp: "De man die nou, nou, nou, nou zei over Banjo Kazooie." Goh, erg boeiend verhaal. Waar gaat het nou echt over? Verder is de Yo Post volgens mij geen vragen postbus. Alleen als je afgekraakt of geen serieus antwoord wilt krijgen. Paul, surf voortaan op internet en ga daar je Pokémon-vragen stellen. Wat ik me na het lezen van al deze brieven dan vooral afvraag is: "Als deze 9 brieven de beste van de 300 waren, waar gaan al die 291 andere brieven dan over?" Wat lijkt het me toch frustrerend om elke maand weer zoveel van die in-tien-minuten-in-elkaar-geflanste-brieven te moeten lezen. Naja gelukkig blijft de lol er nog in met het grappige commentaar op elke brief, (daar is wel over nagedacht) want anders mochten jullie de Yo Post van mij helemaal schrappen. Dussss PU-schrijvers, denk voortaan wat langer over je brief na en lees hem een paar keer over voordat jullie voor de zoveelste keer met bijvoorbeeld "Brief van de week" aankomen. Als je gewoon niks te melden hebt, stuur dan gewoon niks naar de PU. Dat maakt het voor de redactie allemaal ook iets makkelijker.

Friso Dobber | Almere

En waarom stuurde jij 'm ook al weer?

COMPUJAN

Beste Jan, mag ik je wat vraaguh?
In de Compukids heb je altijd een heel andere mening over dezelfde spellen die je ook in de Power Unlimited ziet. Hoe zit datuh?

Rik Lamber | Ommen

Jan: Onzin, dit zijn ongefundeerde beschuldigingen. Het is dat ik niet weet waar Ommen ligt, en dat ook helemaal niet wil weten, anders had ik de eerste de beste trekschuit gepakt en was er naartoe gegaan! Wat een brutale vlerk!

OUWE PRINS

He Pu gasten! Ik kan jullie wel de hemel in gaan prijzen, maar dat doen de anderen wel voor jullie. Jullie blad (wat ik met veel plezier lees) heb ik de afgelopen paar jaar maandelijks gelezen en vaak ben ik het wel met de reviews eens (vooral die van Perfect Dark). Ook het Powerweb ziet er verzorgd uit. Tot zover niets aan de hand dus...
Maar nu kom ik 31 juli thuis van vakantie, en het eerste wat ik ga lezen is natuurlijk de PU. Op de cover staat Prince of Persia: Sands of Time. 'He!' denk ik bij mezelf, die preview ga ik als eerste lezen.
Het eerste stukje is wel leuk, leer ik ook meteen weer wat van. Daarna staat een stukje over de eerste Prince of Persia, tot zover gaat alles goed. Maar wat er daarna staat is voor mij gewoon niet te geloven.
"Na twee geslaagde delen in ouderwets 2D heeft Red Orb entertainment al in 1999 geprobeerd de klassieke formule ook te laten werken in drie dimensies. Helaas was Prince of Persia 3D door de onhandige besturing en zwalkende camera vaker irritant dan spannend".
Jurjen beste jongen, hier heb je dus een hele grote fout gemaakt.
Ten eerste kreeg POP3D een 9.4, het deelcijfer voor gameplay was toen zelfs een 9.9! Ik zelf heb dat spel vaak genoeg gespeeld en ik was (en ben) het er nog steeds roerend mee eens! Dus dat gezwam over een verkeerde camera en onhandige besturing slaat dus gewoon nergens op!
Verder is het blad gewoon prima, maar dat zo'n schitterend spel even in twee zinnen de grond in geboord werd, dat ging me toch echt even te ver.

Jelle Roos | Culemborg

Moeten jullie ook deze maand weer allemaal Jurjen dissen?
De rest van de redacteuren is gewoon jaloers aan 't worden; zij zijn toch ook dom, inconsequent en onbetrouwbaar genoeg om een paar aan hen gerichte brieven te krijgen?

MAMA

Hallo PU-redacteuren. Ik hoop dat jullie je niet emotioneel gekwetst voelen als ik deze mail even aan Jurjen persoonlijk richt, hij is namelijk de expert op Nintendo gebied dus weet hij het waarschijnlijk 't beste. Het gaat namelijk om het volgende: ik, mijn broertje en mijn zusje hebben besloten dat we graag met z'n drieën een GameCube aan willen schaffen.
Om deze wens door te zetten moest natuurlijk eerst onze moeder over de streep getrokken worden en dat is nu bijna gelukt. Het enige wat haar nu nog dwars zit is dat ze bang is dat over een jaar of twee, de Cube alweer vervangen wordt door een nieuwe console van Nintendo. Zij vindt het dan zonde van het geld om zo'n apparaat te kopen, en om eerlijk te zijn heeft ze daar ook wel gelijk in.
Mijn vraag aan Jurjen, of iemand anders, is dan ook: is de Cube er binnen een jaar of iets langer alweer uit? En als hij dan vervangen wordt: komen er dan nog nieuwe spellen uit voor de Cube?
Nou, dat was het dan wel zo'n beetje. Ik hoop dat jullie nog lang doorgaan met het maken van het toffe blad PU en alvast bedankt voor het antwoord.

Joris de Groot | Utrecht

Beste mama van Joris, u kunt ervan uitgaan dat er ongeveer om de vier/vijf jaar een opvolger van een console verschijnt. Inderdaad droogt de stroom nieuwe spellen voor die oude console dan wel langzaam op, maar tegelijk wordt de 'oude' software vaak goedkoper. Opvolgers zullen altijd blijven komen, maar dat geldt ook voor PC's, auto's, wasmachines etc. dus om alleen om die reden steeds maar de aanschaf van een console uit te stellen, is natuurlijk een klein beetje onzin.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. € 100,- van Free Record Shop thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED yo!post
POSTBUS 1914 - 2003 BA Haarlem
OF MAIL NAAR: yopost@POWERUNLIMITED.NL



SCORE 93 | GRAPHICS 7 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

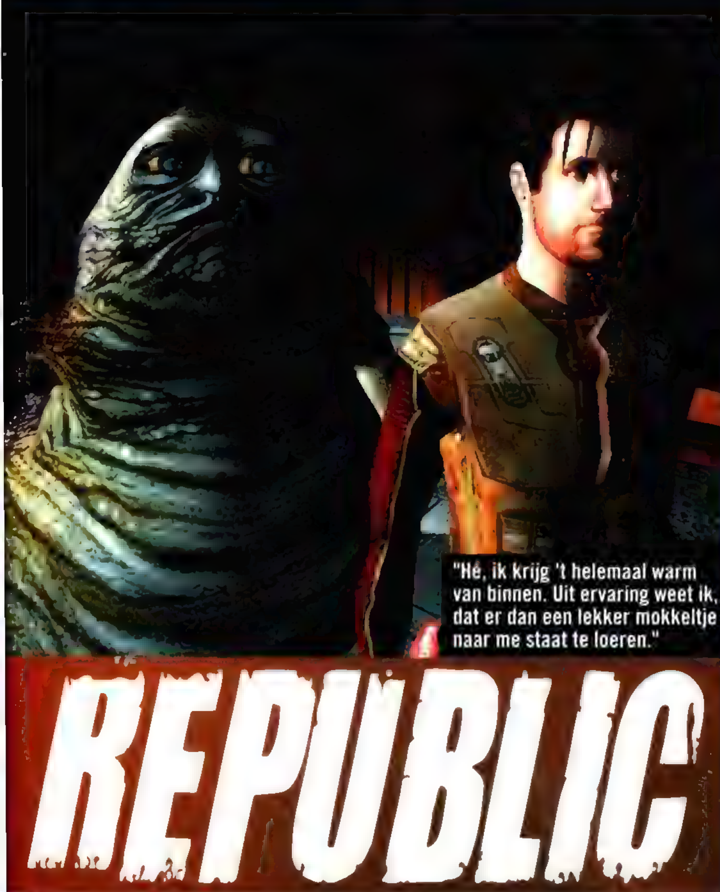


KNIGHTS OF THE OLD

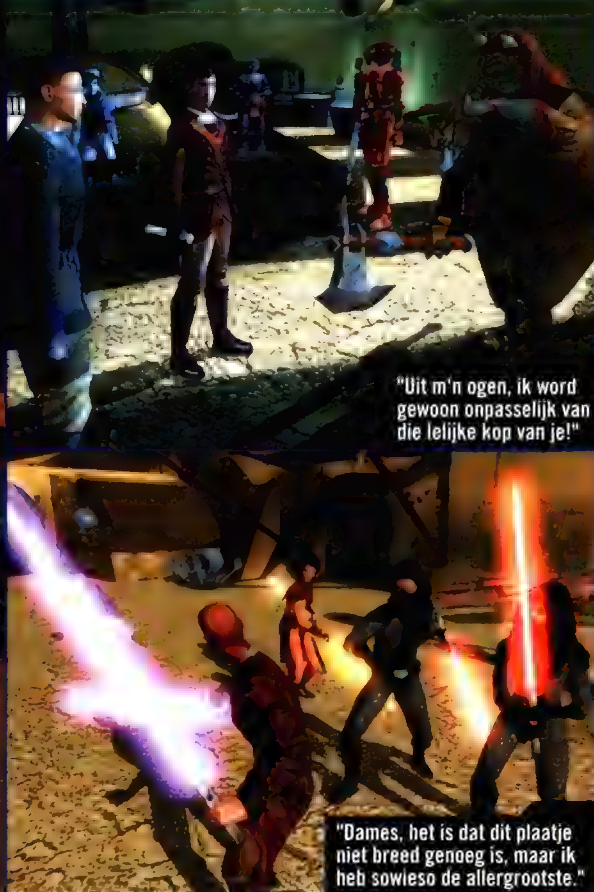
Gruwelijk goed

STAR WARS





"Hé, ik krijg 't helemaal warm van binnen. Uit ervaring weet ik, dat er dan een lekker mokkeltje naar me staat te loeren."



"Uit m'n ogen, ik word gewoon onpasselijk van die lelijke kop van je!"

"Dames, het is dat dit plaatje niet breed genoeg is, maar ik heb sowieso de allergrootste."

DARK SIDE OF LIGHT SIDE?

Veel gamers zullen er in eerste instantie voor kiezen om als brute 'Dark Lord of the Sith' door het spel te banjeren, chaos en vernietiging te veroorzaken en iedereen een grote bek te geven. Bioware had dit al voorzien en heeft dan ook extra aandacht besteed aan dit scenario. Terwijl je in zo'n dertig uur als nobele Jedi naar het einde toe kan werken, kost dit een aanhanger van de Sith zeker vijftig uur, dankzij de vele extra side-quests die je op deze manier tegenkomt.



"Niet kijken jongens, maar er steekt daar een of ander watermonster z'n enorme pik naar ons op."

Voordat ik begin te vertellen hoe zwaar dit spel de bom is, zijn er twee dingen die je in je achterhoofd moet houden. Namelijk dat ik een enorme Star Wars fan ben en dat ik altijd ben te porren ben voor een lekker diepgaande RPG. Zo, dan kan ik nu losbarsten...

Knights Of The Old Republic (KotoR) speelt 4000 jaar voor de gebeurtenissen in The Phantom Menace, tijdens de gouden jaren van de Republic en ten tijde van de grootschalige oorlog tussen de omvangrijke Jedi Order en de mysterieuze Sith.
Ondanks dit grote tijdverschil met de films kom je veel bekende rassen, voertuigen en locaties tegen (als je een Star Wars fan bent tenminste). Verder vertoont het verhaal zelf ook meer dan één overeenkomst met de originele trilogie. Maar ja, dat krijg je al snel als de held er op latere leeftijd achter komt dat hij extreem begaafd is met de Force, hij als uitzondering toch nog de Jedi training mag doorlopen, het hoofd van de Jedi Order van hetzelfde ras is als Yoda en je met onder andere een grote harige Wookie reist. Uiteraard raak je ook verstrikt in de eerder genoemde machtsstrijd en blijk jij de sleutel te zijn tot het oplossen van de geheimen omtrent de Star Forge, de bron van de macht achter de Sith.
Ondanks deze gelijkenissen is het absoluut een unieke ervaring die volledig op zichzelf staat en het reeds bestaande Star Wars universum eer aan doet.

VEELZIJDIG

Maar hoe geweldig het verhaal en de sfeer ook zijn, de echte kracht van KotoR zit 'm in de uitgebreide en veelzijdige gameplay. Deze is er ook voor verantwoordelijk dat gamers die op zoek zijn naar een goede RPG maar onbekend zijn met het fenomeen Star Wars, hier evengoed voldoening zullen vinden.
Iedereen die bekend is met andere Bioware titels, zoals Baldur's Gate en Neverwinter Nights, zullen de ingewikkelde opbouw van KotoR net iets sneller doorhebben. Tevens zijn er enkele elementen uit de klassieke Dungeons & Dragons games in terug te vinden. Zo kies je niet alleen het geslacht en uiterlijk van jouw held, je bepaalt ook het type. De Soldier, Scout en Scoundrel ontwikkelen zich stuk voor stuk anders op vier verschillende gebieden, dankzij de welbekende experience points.

"NIET ALLEEN DE BESTE XBOX RPG TOT OP HEDEN, MAAR OOK HET BESTE STAR WARS SPEL OOIT GEMAAKT!"

Het eerste gebied bevat standaard kenmerken waaronder kracht, intelligentie, wijsheid en charisma. Daarnaast zijn er de 'skills' die vaardigheden verbeteren zoals computergebruik, reparatie, waarneming, overreding en beveiliging. Hiermee leer je bijvoorbeeld kapotte droids te reactiveren, mijnen te spotten, gesloten deuren te openen en beveiligingssystemen te hacken.

DARK OF LIGHT

'Feats' leren de personages kunsten als het effectief hanteren van twee wapens, het dragen van bepaalde harnassen of het uitvoeren van ▶

BIOWARE • LUCASARTS • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848

GENRE: ACTION-RPG • AANTAL SPELERS: 1 • XBOX LIVE DOWNLOADABLE CONTENT • VERWACHT: OUT NOW

STEVEN

TWEE DECENNIA STAR WARS GAMES

1977... dat was pas een mooi jaar! Niet alleen zag mijn toen eveneens kale koppie het levenslicht, ook verscheen voor het eerst het sci-fi spektakel Star Wars in de bioscoop. In de jaren die daarop volgden verschenen nog twee films, die de originele trilogie compleet maakten.
Enkele jaren later kregen ook gamers de gelegenheid om deze avonturen op hun spelcomputer te beleven. Natuurlijk had niet iedereen in die tijd al een spelcomputer, dus is het niet verrassend dat in de destijds populaire arcades ook menig Star Wars game opdook.
De PC beschikte destijds nog niet echt over de benodigde capaciteit en moest dus nog even wachten op virtuele Star Wars avonturen.
Laten we de zojuist gemaakte driedeling hanteren en de meest noemenswaardige (er zijn er te veel om allemaal te noemen) console, arcade en PC Star Wars games aflopen, van de toppers tot de crap!

STAR WARS OP DE CONSOLE

In 1982 konden gamers in het bezit van de inmiddels klassieke Atari 2600 kennismaken met de allereerste Star Wars game. Gek

JAN

JEDI

speciale aanvallen. De Jedi's kunnen ook nog eens hun Force Powers ontwikkelen, met keuze uit dark side en light side krachten.
Zo kan je master worden in het gooien van je lightsaber en het omver duwen van vijanden maar ook brutere krachten als het verstikken van vijanden en het gebruiken van de indrukwekkende 'force lightning' behoren tot de mogelijkheden.
Afhankelijk van welke kant het sterkst is bij jou, dark of light, kost het meer of minder Force Energie om de bijbehorende krachten te gebruiken. En of jij verwant bent met de light of dark side wordt bepaald door een van de meest indrukwekkende kenmerken van het spel; de interactie met iedereen die jij tegenkomt en de daarbij horende gesprekopties.
Jij kiest zelf hoe je reageert op iedere situatie waarin je verzeild raakt, met als gevolg dat je dark of light points krijgt toegekend. Ik neem aan dat ik niet hoef uit te leggen welke acties tot welke punten leiden.
Elke tekst in het spel (behalve die van jezelf) is voorzien van uitstekende voice-acting. Van Galactic Basic (oftewel Engels) tot de meest onverstaanbare buitenaardse talen, alles is trouw aan de films nagemaakt.

GEVECHTSOPTIES

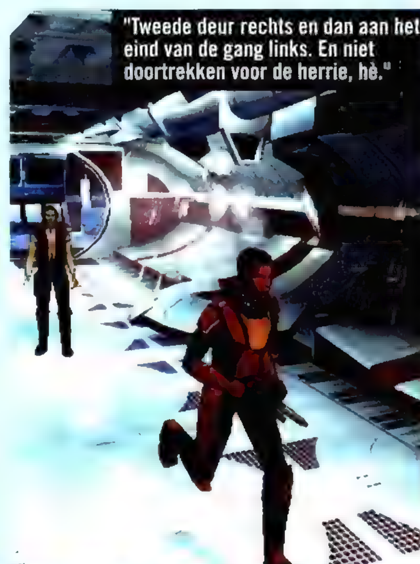
Maar hoe speel je dit alles nou precies? KotoR is een echte action-RPG, wat inhoudt dat de gevechten real-time zijn, maar jij deze wel vanuit een menu bestuurt. Zo gauw er vijanden in jouw buurt komen, verschijnen de gevechtsopties, die jij naar eigen inzicht achter elkaar kan plakken.
Hier gebruik je dus de door experience points verkregen acties, op de verschillende eerder genoemde gebieden (zoals Feats en Force Powers). Je kan je personage gewoon bewegen tijdens deze gevechten en deze op de meest strategische plek neerzetten voor de actie die jij voor ogen hebt. Tevens kan je met een druk op de knop schakelen tussen jouw teamgenoten. Je komt namelijk negen bondgenoten tegen tijdens je reis – als je het slim aanpakt tenminste – waarvan je er maximaal twee mee op stap kan nemen.

GRUWELIJK GOED

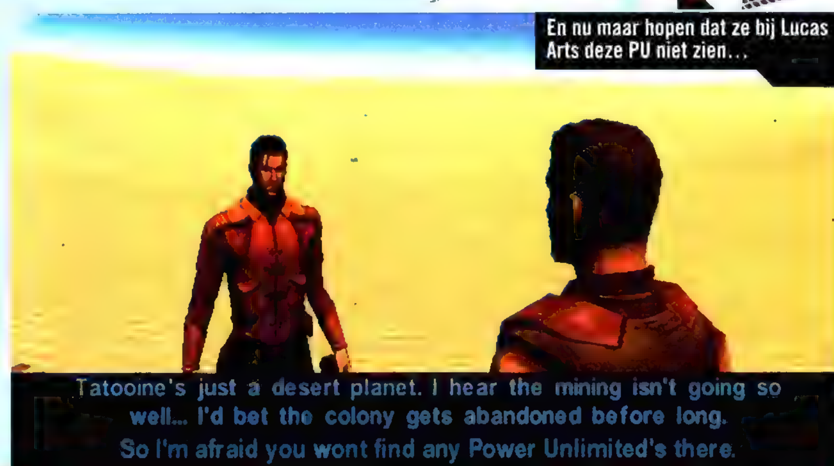
Tot jouw vrienden mag je onder andere een huurling, een tweetal droids en een aantal Jedi's rekenen. Met hen reis je naar verschillende planeten, die stuk voor stuk grafisch allemaal even onwaarschijnlijk mooi en sfeervol zijn. Ook de meeste droids en buitenaardse rassen die je tegenkomt zien er gruwelijk goed uit. Alleen de character models van de mensachtigen laten zowel visueel als qua diversiteit nogal wat te wensen over. Oftewel, ze zien er dof uit, zijn niet briljant geanimeerd en worden niet genoeg afgewisseld.
De collision detection is ook niet perfect en je blijft nog wel eens steken achter een onzichtbare hoek van een tafel. Eveneens irritant is het als je teamgenoten je vastpinnen in een hoek en je naar hen moet schakelen om je handmatig uit je penibele situatie te bevrijden.
De aanwezige glitches, die zich voornamelijk uiten in het soms kort blijven hangen van een filmpje, zijn niet echt storend, maar als je allergisch bent voor loadingschermen kan je alvast je borst nat maken.

THE BEST EVER

Alles bij elkaar creëren de diverse mogelijkheden tot het ontwikkelen van je personages en de uitgebreide interactie-opties een ongekende vrijheid en replay value voor een offline singleplayer avontuur (wel is er extra downloadable content, zoals extra wapens en items).
Dit alles weegt dan ook veel zwaarder dan de daarvoor genoemde mankementjes. Deze voorkomen dan wel een nog hoger cijfer, maar kunnen met gemak worden vergeven en staan de uitstekende gameplay verder niet in de weg.
KotoR is niet alleen de beste Xbox RPG tot op heden, maar ook verreweg het beste Star Wars spel ooit gemaakt... eindelijk! ◄



"Tweede deur rechts en dan aan het eind van de gang links. En niet doortrekken voor de herrie, hè."



En nu maar hopen dat ze bij Lucas Arts deze PU niet zien...

genoeg was deze niet gebaseerd op de eerste film, maar op het door de hardcore fans nog steeds meest gewaardeerde THE EMPIRE STRIKES BACK, waar het ook zijn titel aan ontleende. Het hele spel draaide om het legendarische gevecht op Hoth, waar je met een snowspeeder AT-AT's kapot moest knallen. Het jaar daarop verschenen nog twee titels voor de 2600, DEATH STAR BATTLE (ook uitgebracht op de Atari 5200) en JEDI ARENA. Met als respectievelijk doel de Death Star op te blazen (duh!) en met je lightsaber blaster shots te weerkaatsen. Uiteraard was er dankzij de grafische beperkingen flink wat fantasie nodig om jezelf te verplaatsen in de lompe pixels.
In 1991 moest de ondertussen razend populaire NES er aan geloven en verschenen STAR WARS en THE EMPIRE STRIKES BACK. Beide boden de gelegenheid om met verschillende personages de vele locaties af te gaan en het verhaal van de film na te spelen. Helaas kreeg je samen met de destijds indrukwekkende graphics, ongelooflijk slechte speelbaarheid voorgeschoteld. Later verschenen er van STAR WARS ook versies voor de Game Boy, Game Gear en Sega Master System... die allemaal evenveel zogen. The Empire Strikes Back werd vanwege de vele klachten verder alleen nog maar op de Game Boy uitgebracht... eveneens zo goed als onspeelbaar.
SUPER STAR WARS voor de SNES, afkom-



GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 84

KNIGHT: JEDI ACADEMY

Lightsaber Larry In The Land Of The Lightening Lightsabers



Opvallend vlot verschijnt er na Jedi Outcast alweer een nieuw avontuur in de Jedi Knight saga. Deze keer draait alles om de Jedi Academy; de school waar jonge Jedi zich trainen in de mysterieuze wegen van de Force.

Er zijn puristen die vinden dat Star Wars gedegradeerd wordt tot oppervlakkig vermaak door al die videogames over George Lucas' wereldberoemde saga. Toegegeven, er zijn in het verleden behoorlijk wat slechte Star Wars games de revue gepasseerd maar de Jedi Knight serie stond altijd garant voor kwaliteit.
En natuurlijk is Star Wars veel meer dan schieten, zwaardvechten en Pod-racen maar je kunt moeilijk een spel maken over de innerlijke strubbelingen die een Jedi in opleiding met zich meetorst, of een meditatie simulatie waarin je weken in een oerwoud naar verlichting zoekt om je uiteindelijk een ware Jedi te mogen noemen.
Voor de totale Star Wars ervaring zijn er de boeken en de films en in games beperkt men zich tot bepaalde aspecten. Zolang het maar accuraat en met respect gebeurt.
In Jedi Academy staat één ding centraal: het wapen der wapens, het persoonlijke verlengstuk van alle Jedi's, het ultieme vechtmechanisme dat alle andere overbodig maakt... de lightsaber!

GUNS?

Begon je in Jedi Outcast de eerste missies met een paar lullige proppenschieters, in Jedi Academy krijg je meteen een zoemende straal licht. Het is misschien niet echt plausibel om als leerling Jedi meteen al met een lichtzwaard rond te zwaaien maar het is wel een stuk leuker.
Je kunt iedere missie een paar guns meenemen maar echt stoer zijn die niet. Sterker, ik heb de verschillende wapens tijdens mijn missies niet of nauwelijks gebruikt. Een enkele keer ja, om via een sluipschuttersvizier van mijn gun een hoger gelegen vijand uit te schakelen. Maar voor het leeuwendeel is het Lightsaber Larry In The Land Of The Lightening Lightsabers, baby!

SEKTE

Voordat ik mijn onanerende gedrag aangaande de lichtzwaarden nader toelicht, is het verstandig om te vertellen dat je niet langer met de

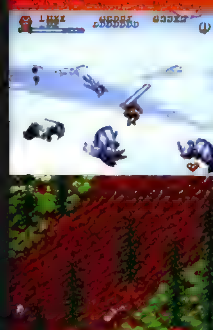


Je ziet dat zo'n vrouwtje niet weet hoe ze twee zwaarden tegelijk moet vasthouden. Ze zal wel beter met een stofzuiger zijn...



Oh nou begrijp ik die kruisjes, 't is een kruisboog!

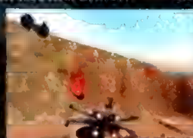
RAVEN SOFTWARE • LUCASARTS • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL 076-5484848 • WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/JEDIACADEMY



stig uit 1992, was een op actie gerichte 2D platformer, een destijds enorm succesvol genre.
Keurig getimed verscheen in 1993 SUPER EMPIRE STRIKES BACK, en in 1994 SUPER RETURN OF THE JEDI. Deze laatste werd ook nog een Game Boy en Game Gear (1995) titel.
Alledrie heel aardige games (zeker voor de fans), maar ze werden wel geplaagd



door een fikse moeilijkheidsgraad.
Verder nog noemenswaardig is SHADOWS OF THE EMPIRE voor de N64 en later ook PC, een shooter bekeken vanuit een first of third person perspectief. Op zich niet heel slecht, maar de kracht zat eigenlijk alleen in het indrukwekkende snowspeeder level op Hoth.
Gamers die van dat level hebben genoten konden pas echt uit hun dak gaan met het puur uit vlieg levels bestaande ROGUE SQUADRON, dat in



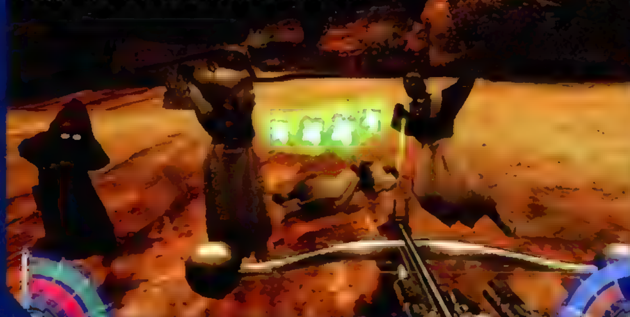
1998 verscheen op de N64 en PC.
De laatste Star Wars console titel die een vermelding verdient, voordat we bij games aankomen die niet oud genoeg waren om hier te belanden, is THE MASTERS OF TERAS KASI uit 1997 voor de PlayStation. Deze game toonde aan dat de personages en het verhaal van Star Wars zich niet lenen voor een fightinggame. Het feit dat het kut speelde hielp ook niet mee.



baardige Kyle speelt. Kyle geeft les op de Academy en vergezelt je weliswaar af en toe op missies, maar negen van de tien keer komt het erop neer dat Kyle links gaat en jij rechts en dat je dus toch alleen alle actie over je heen krijgt.
'Je' is in dit geval een eigen karakter dat je kunt samenstellen uit verschillende rassen (Kel Dor, Human, Rodian, Twi'lek, Zabrak). Vervolgens kies je het heft van je lightsaber en de kleur van je lichtstraal (blauw, geel, groen, oranje of paars en ga je op avontuur.
Raven Software noemt Jedi Academy non-lineair maar dat gaat erg ver. Je krijgt steeds een aantal missies en je kunt zelf bepalen welke missies je eerst doet. Na vier/vijf missies krijg je een cruciale, verhalende missie waarna zich opnieuw een trits missies aandient.
Het verhaal behelst deze keer een ▶ mysterieuze sekte van Dark Jedi die plotseling is opgedoken. Deze sekte bestaat uit volgelingen van een Sith Lord genaamd Ragnos die eeuwen geleden is gestorven.

DARK FORCE

Net als bij Jedi Outcast krijg je steeds meer Force naarmate je verschillende missies hebt afgerond. Alleen deze keer kun je zelf bepalen welke powers je uitbouwt. Je kunt dus volledig voor Dark Force Powers gaan zoals Grip en Lightening maar nu kun je ook Dark Rage hanteren of zelfs het behoorlijk angstaanjagende Drain. Hierbij grijp je een tegenstander en zuig je zijn levensenergie uit zijn lichaam en tap je deze naar je eigen lichaam.
Deze eigen keuze is erg plezierig en verhoogt de replaywaarde aanzienlijk. Zo kun je het spel nog eens opnieuw spelen alleen dan met compleet andere Force Powers. Ik ben ook zeer benieuwd hoeveel spelers de Dark Force Powers kunnen weerstaan. Heel weinig, zo schat ik in...
Als goede Jedi sta je overigens ook niet met lege handen en beschik je onder andere over de Force Sense. Met Sense kun je verborgen schakelaars ontdekken, levende wezens door muren heen zien en energiebronnen van ver waarnemen.


Ook de laatste exemplaren van het ras der soepjurken kwamen wreed aan hun einde.


Jedi spreekwoord: 'Zoals het zwaard is, verbouwt ie z'n gasten'.

LIGHTSABER HEAVEN!

En dan nu het allercoolste uit Jedi Academy. Ten eerste kun je op een gegeven moment met twee lightsabers tegelijk vechten en alsof dat nog niet geil genoeg is, kun je er ook voor kiezen om in navolging van Darth Maul met een lightsaber staf te vechten.
Zowel de enkele lightsaber, de dubbel lightsabers als de lightsaber staf hebben ieder hun eigen bijbehorende acrobatiek en vechtstijl, en ieder wapen heeft een unieke combo waarmee je in één keer vier vijanden in mootjes maait. Terwijl je sierlijk door de lucht zweeft kun je vooral met een staf de meest vingervlugge bewegingen uithalen.
Ook battelen met in iedere vuist een lightsaber is ongekend stoer aangezien je twee vijanden van verschillende kanten tegelijk kunt trotseren. Het kan niet anders of LucasArts/Raven hebben een martial arts specialist van stal gehaald voor deze moves.
Als een volleerde zwaardkunstenaar uit het oude Japan worden de lightsaber duels in deze game naar een ongekend hoog niveau getild en alleen al daarom raad ik iedereen die fan is van de vorige game, deze nieuwe titel vurig aan. Dit is lightsaber heaven!

En nooit beginnen met knokken zonder een goede warming-up.

STEMMETJE

Rest me nog een puntje van kritiek. De onderlinge missies zijn redelijk snel uitgespeeld en duren niet al te lang. Ergens roept er een stemmetje in mijn hersenpan dat het hier gaat om een oorspronkelijke add-on voor Jedi Outcast die nu als full boxed product in de winkels wordt gezet. Vergeet trouwens niet dat je ook tegen bots kunt vechten en dat je natuurlijk online kunt lichtzwaarden. Alles bij elkaar is het dan ook volop genieten en maken de dubbele lightsabers en de lightsaber staf veel, zo niet alles goed. ◀

"HET KAN NIET ANDERS OF ZE HEBBEN EEN MARTIAL ARTS SPECIALIST VAN STAL GEHAALD VOOR DE LIGHTSABER MOVES."

Wat zou die chick bij de kapper gezegd hebben? Coupe steenbok?

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Tijdens de afgelopen E3 kregen de bezoekers van het Microsoft pre-E3 event een tipje van de sluier opgelicht aangaande Star Wars: Republic Commando. De even korte als sfeervolle trailer liet een donkere tempel zien waarin een aantal Stormtroopers in het pikkedonker overvallen werd door een leger hongerige insecten.
In Republic Commando kruipen spelers in de huid van een elite squad teamlid van een Republic Special Operations eenheid die in vijandelijk gebied allerlei uiterst geheime spec ops mag uitvoeren.
Het spel zal gebruiken maken van de nieuwste Unreal technologie, wordt een militair getinte first-person shooter en speelt zich af ten tijde van de Clone Wars. LucasArts heeft inmiddels bevestigd dat de game in 2004 moet verschijnen.

GENRE: ACTION-ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1-32 • VERWACHT: OUT NOW - XBOX NOVEMBER

STAR WARS IN DE ARCADE

De arcade game, simpelweg STAR WARS genaamd, mist net een jaartje in leeftijd om de titel van allereerste Star Wars game mee te krijgen (afkomstig uit 1983 dus). De inmiddels uitgestorven vector graphics gebruikten 2D lijnconstructies om zo de illusie van diepte te creëren. Echte samples uit de film maakten de vette ervaring compleet.
Versies van deze titel voor de Atari 2600, Atari 5200 en de Colecovision, zogen echter allemaal.
In 1984 bracht Atari hun tweede arcade Star Wars spel uit, RETURN OF THE JEDI. Deze third-person klassieker laat je speederbikes, AT-ST's en de Millennium Falcon besturen. Return of the Jedi is nog steeds een van mijn favoriete Star Wars games aller tijden en heeft mij een klein fortuin aan guldens gekost, totdat ik 'm uiteindelijk op mijn Commodore 64 wist te bemachtigen.
Om de trilogie in lekker ongeordende volgorde compleet te maken, kregen gamers van Atari in 1985 nog een vector graphics versie van THE EMPIRE STRIKE BACK voor hun kiezen. Jammer genoeg ging het in die periode niet zo goed met videogames en waren de arcades snel aan het verdwijnen. Kleine kans dus dat je 'm hebt gespeeld.
Verder bracht Sega in 1994 STAR WARS ARCADE naar de uhm... arcade. Standaard schiet actie vanuit de cockpit, niets meer en niets minder. De versie voor de 32X – de upgrade voor de Sega Genesis – had een paar extra levels, maar was even ongeïnspireerd.

VERWACHT: 17 OKTOBER

STAR WARS



Vier jaar later maakte Sega het goed met STAR WARS TRILOGY. De gameplay werd een beetje opgevoerd, maar bleef grotendeels hetzelfde. Het waren echter de overweldigende graphics en audio, waarmee het verhaal uit de drie originele films werd verteld, die het 'm deden.

In 2000 bracht hetzelfde ontwikkelingsteam EPISODE I RACER naar de arcade (deze staat dus los van de pod-race games voor de consoles), waar je met belachelijke snelheid over vier tracks kon razen.

STAR WARS OP DE PC

De PC heeft een tijdje moeten wachten op een Star Wars game en heeft er dan ook tot op de dag van vandaag aanzienlijk minder gezien dan de consoles. Wel scoort de PC relatief beter wat betreft de kwaliteit van de games.

Zo verscheen in 1993 het nog steeds hoog aangeschreven X-WING. De polygon graphics, een ziek oog voor detail en vette ruimtegevechten leverden zowel voor fans





als nieuwkomers een onvergetelijke ervaring op.

REBEL ASSAULT, uit hetzelfde jaar, deed dat niet. Het CD-Rom formaat leverde filmische graphics op, waardoor men waarschijnlijk dacht dat het niet uitmaakte hoe deze railshooter speelde.





In het daarop volgende jaar verbeterde TIE FIGHTER de ervaring van X-Wing door meer

FACTOR 5 • LUCAS ARTS • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.LUCASARTS.COM

ROGUE SQUADRON III
REBEL STRIKE


"Sinds de ANWB die paddestoelen een ander kleurtje heeft gegeven, zie ik door de bomen het bos niet meer."


"Hou me vast. Daar hebben een stelletje Duitsers een mega strandkuil gegraven!"

De eerste Star Wars game op de GameCube, Rogue Leader, was een genot om naar te kijken, een plezier om naar te luisteren maar ietwat eentonig wat betreft spelbeleving. Rebel Strike belooft wat aan het laatste te doen.

Qua kijk- en luistergenot was Rogue Leader het summum voor iedere Star Wars liefhebber. Zelfs Star Wars haters konden niet anders dan diep buigen voor het grafische geweld dat Factor 5 op het scherm toverde, om over de orkestrale muziekstukken die uit de boxen schalden nog maar te zwijgen.
Rogue Leader liet je de gevechten in het Star Wars universum opnieuw beleven, zoals je die ook ervaarde tijdens het kijken naar de films, alleen zat je nu zelf in die cockpit!
Desondanks slopen er toch wat kleine foutjes in het spel. Zo waren de missies voor mij iets te veel een kwestie van trail and error. Dat was te wijten aan een gebrek aan uitleg, met name na een mislukte missie. Ook het vliegen op zich liet zo nu en dan te wensen over.
Hoe dit met Rebel Strike zal gaan lopen, is op dit moment nog niet met zekerheid te zeggen, wel duidelijk is dat dit derde deel een stuk afwisselender zal worden.

VARIATIE

Weg zijn de ietwat eentonige 'dogfights' waarbij je schepen moet zien te beschermen door zo snel mogelijk Tie-Fighters uit het heelal te schieten. Nieuw is de derde persoonsactie. Ja, je leest het goed; Luke, Wedge en Han Solo zetten hun voertuigen aan de kant om het al lopend en schietend op te nemen tegen de manschappen van Darth Vader.
Zo zag ik Han en Luke tijdens een ontsnappingsmissie door het binnenste van de Death Star lopen, op zoek naar Prinses Leai. En tijdens de strijd op Hoth mocht ik op de rug van een Taun Taun klimmen en ten strijde trekken. Om het beest vervolgens op een willekeurig moment met rust te laten en wat AT-AT's met mijn lightzwaard uit te schakelen.
Genoeg om het spreekwoordelijke Star Wars gevoel weer door mijn aderen te laten stromen, en dat deed het zeker toen ik de eerste beelden zag van de speeder bikes die door de dichtbegroeide bossen van maan Endor zoefden.


Ai, dat heb ik ook een keertje gehad toe ik in een gloeiend kooltje van de BBQ stapte.

Kijk uit! Ze willen je dwarsbomen!

MULTIFUN

Een gemis in Rogue Leader was het ontbreken van een Two Player mode, terwijl de game daar bij wijze van spreken om schreeuwde.
Factor 5 heeft dat kennelijk gehoord want naast een singleplayer optie heeft Rebel Strike de mogelijkheid om missies met z'n tweeën te spelen. Er gaan overigens geruchten dat je naast co-op het ook tégen elkaar op kunt nemen, en dat je met behulp van de link-up optie van de GBA je teamleden opdrachten kunt sturen. Zou dit gewoon via het televisiescherm gebeuren dan zou je tegenspeler natuurlijk precies weten wat je van plan bent.
Volgende maand hopen we een review-versie in huis te hebben en dan weten we zeker of Rebel Strike de foutjes uit Rogue Leader heeft glad weten te strijken en of de nieuwe spelelementen werken. We zijn benieuwd. ◄

BONUSDISC

**Beter goed gejat dan slecht bedacht toch? Juist, en daarom brengt Lucas Arts net als Nintendo bij The Wind Waker deed, een gratis bonusdisc op de markt voor diegene die Rebel Strike via pre-order bestelt.
Op de disc vind je: een speelbare Rebel Strike demo, de Rebel Strike trailer, een speelbare Gladius demo en Atari's Star Wars game uit 1982 (volledige versie).
De bonusdisc is op dit moment alleen voor Amerika bevestigd dus of wij 'm in Nederland ook kunnen krijgen, is nog niet zeker.**

voertuigen en een uitgebreider verhaal. Het unieke perspectief, gezien vanuit het vijandelijke empire, was de 'icing on the cake'.
DARK FORCES, eveneens uit 1994, staat nog steeds bekend als een van de betere Doom clones van die tijd. Uniek was de introductie van het spring element in dit genre, het uitdagende leveldesign en natuurlijk het feit dat je voor het eerst een Star Wars FPS kon spelen.

X-WING VERSUS TIE FIGHTER leverde de veel gevraagde multiplayer space battles op. En na een half jaar en behoorlijk wat kritiek op de afwezigheid ervan, ook THE BALANCE OF POWER singleplayer expansion pack.
In 1997 en 1998 verschenen de twee goed ontvangen opvolgers van Dark Forces: JEDI KNIGHT: DARK FORCES II en het daarbij horende expansion pack JEDI KNIGHT: THE MYSTERIES OF THE SITH.

Een laatste PC topper is X-WING ALLIANCE, dat in 1999 gamers soortgelijke actie bood als X-Wing en Tie Fighter, maar ditmaal volgde het spel de belevingen van een smokkelaar.
Enkele games die zo slecht zijn dat ze ook een vermelding verdienen zijn YODA STORIES (1997), een waar roleplaying drama en STAR WARS REBELLION, dat in hetzelfde jaar gamers van strategische ellende voorzag.
Het kan natuurlijk niet altijd feest zijn.

TOPGAME VOOR



VOOR SLECHTS 25 EURO

MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL, VUL

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PS2



De PlayStation 2 torent met kop en schouders boven de concurrentie uit. Er is geen vuiltje aan de lucht. Grote publishers staan te dringen om hun spellen uit te mogen brengen op Sony's wondermachine. Zouden wij, PlayStation bezitters, ons ergens bezorgd over moeten maken?

Nee toch? Lees even mee: Jak II, Ratchet and Clank 2, GTA (San Andreas?), GT4, Eye Toy: Groove en Rise To Honor... slechts een kleine greep uit het assortiment van wat je alleen op de PS2 kunt spelen. Tel daarbij ook nog al die multiformat games op, plus het feit dat Sony straks online gaat met onder andere volledige support van EA en we kunnen haast wel zeggen dat het Sony voor de wind gaat. Ja toch?

Nee, zegt de kritische en ietwat verwende gamejournalist in mij. Hoe mooi de line-up er ook voor het komende jaar uit mag zien, toch mis ik iets. Waar we vorig jaar werden verrast door een Ico of Rez, hebben we nu uitzicht op...helemaal niets. Innovatie schijnt van ondergeschikt belang te zijn geworden bij Sony.

> "WORDT STRAKS TOCH STIEKEM HET VERVOLG OP ICO NAAR BUITEN GEBRACHT? OF GAAT DE PS 3 TONEN WAT WE DE KOMENDE 5 OF 6 JAAR KUNNEN VERWACHTEN?"

Zijn die titels er echt niet of heeft Sony nog iets achter de hand? Hebben ze op de E3 niet al hun troefkaarten laten zien? Was dit slechts het voorspelbare gedeelte van wat wij de komende tijd te spelen krijgen? Zo ja, wanneer komen de verrassende troeven dan op tafel? Tokyo Game Show, ECTS; krijgen we dan de titels te zien die de verwende critici de mond zal snoeren?

Ik ben er echter van overtuigd dat Sony bezig is met een verrassing. Wat die verrassing is? Voorlopig is het nog gissen. Zou het die geheimzinnige online titel zijn? Of wordt straks toch stiekem het vervolg op Ico naar buiten gebracht? Of gaat de PlayStation 3 de wereld tonen wat we de komende 5 of 6 jaar kunnen verwachten?

Persoonlijk gok ik op een aantal titels die zonneklaar gaan aantonen dat er helemaal niks mis is bij Sony, titels die laten zien dat er op de PS2 nog weldegelijk originele, verrassende games gaan uitkomen, titels die bewijzen dat mijn PlayStation 2 terecht zijn plek veroverd heeft in de woonkamer.

TILT WHEEL

Microsoft is bezig met een muis met een wieltje erop die niet alleen verticaal, maar ook horizontaal kan bewegen. Ofwel, je kunt met de Tilt Wheel niet alleen voor- en achteruit scrollen, maar ook naar links en rechts.

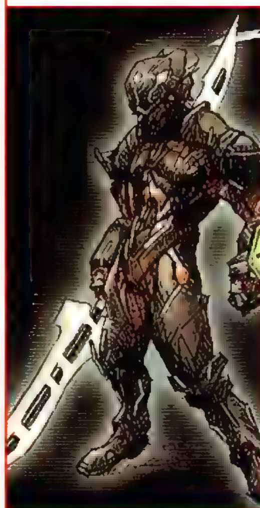
Oorspronkelijk is de muis bedoeld voor tekstverwerken en snel bewegen op het internet, maar de mogelijkheden voor shooters en RTS'en liggen voor de hand. Snel strafen bijvoorbeeld of razendsnel door inventories heen bewegen.

Klinkt stoer maar we moeten het apparaat eerst in de winkel zien liggen voordat we het echt geloven. Of zoals een Engelse journalist zei, 'wheely'?



JAPANEWS

■ Vers uit Japan, de eerste beelden van ChainDive, een soort third person action adventure ding waarbij de hoofdpersoon zijn vijanden kan bevriezen om ze vervolgens in kleine stukken te breken. We zijn reuze benieuwd.



■ We hebben een nieuw woord voor scrabble: Ichigeki Sacchuu Hoihoi-san. En spreek dat maar eens vijf keer snel achter elkaar uit zonder over je eigen tong te struikelen. Het gaat hier om een spelletje met een robot meisje dat insecten moet doodmaken. Nu weten we het niet hoor, maar dat doen de mannen in huis toch altijd? Nou kijk er dan maar even naar.



Want wij gaan hem niet zien hier hoor.

■ Super Monkey Ball had dan nog een soort van doel, maar Katamari Damacy mist dat een beetje volgens ons. Wat wij van onze Sushi boer begrepen, moet je dingen omver gooien en hoe meer je omver gooit hoe groter de bal wordt. Klinkt heel spannend...

IN GESPREK MET... LENNART SAS

TRIUMPH STUDIOS

Mede omdat Age of Wonders (zie pagina 68) door het Nederlanderse Triumph Studios is gemaakt, besloten we deze gasten eens een bezoekje te brengen. We spraken in Leiden met medeoprichter Lennart Sas.

PU: Hoe lang zijn jullie al bezig met het maken van games en hoe is jullie eerste game ontstaan?

SAS: We zijn met games bezig sinds de middelbare school. In het begin maakten we kleine games voor de Amiga en IBM XT. Tijdens onze studententijd kwamen verschillende teamleden bij elkaar en zijn we met een serieus project begonnen, een voorloper van Age of Wonders. Met een prototype ervan zijn we bij Epic Games terechtgekomen en daar hebben we onze stage kunnen lopen. Omstreeks '97 zijn we afgestudeerd en gelijk full-time met games begonnen. In '99 is de eerste Age of Wonders uitgekomen.

PU: Wilden jullie altijd al een fantasy-strategygame maken toen jullie Triumph Studios startten?

SAS: Fantasy was ons favoriete genre en ons doel was een 'empire builder' te maken in een fantasy-wereld, waarbij je zoveel mogelijk aspecten van je rijk kan besturen. In die tijd waren er nog niet veel fantasy-strategygames, dus dat leek ons een goede zet.

PU: Wanneer zijn jullie begonnen met Shadow Magic? En hoe lang heeft 't geduurd om deze game te maken?

SAS: Met Shadow Magic zijn we direct begonnen nadat AoW2 klaar was, we hebben er zo'n twaalf maanden aan gewerkt.

PU: Hoe zou je SM het best omschrijven, als add-on of sequel?

SAS: Shadow Magic is een stand-alone product dat dichter bij een sequel staat dan bij een add-on. Omdat we geen nieuwe engine gebruiken, hebben we het geen AoW3 genoemd. Shadow Magic kun je vergelijken met Vice City, dat een afgeleide is van GTA3.

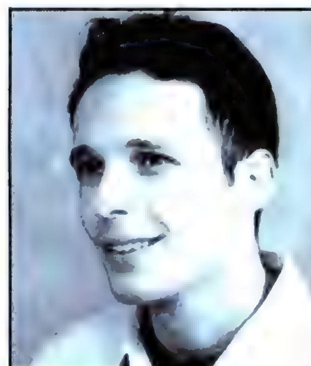
PU: Waarom hebben jullie gekozen voor turnbased en geen realtime, over het algemeen zijn RTS-games toch populairder (lees commerciëler)?

SAS: Het is een groot misverstand te denken dat turnbased games slecht verkopen. Spellen als Civilization, Heroes of Might and Magic, Alpha Centauri verkopen veel beter dan menig RTS.

PU: Wat halen jullie de inspiratie voor AoW vandaan? Zijn er - naast de overduidelijke LotR invloeden - ook andere strategiegames die jullie inspireren?

SAS: Natuurlijk hebben we ook games als inspiratiebronnen: strategiegames als Civilization, Master of Magic en Warlords, maar ook oude SSI RPG's.

PU: Stomen jullie nu meteen door naar AoW3 of nemen jullie eerst een break?



SAS: We kunnen helaas nog niets kwijt over ons volgende project. Maar ik kan wel zeggen dat we in ieder geval geen stoffige 'turnbased fantasy freaks' zijn die uitsluitend dat genre spelen en alleen maar dat soort games willen maken.



CALL OF DUTY VS MEDAL OF HONOR

In de aanloop naar de release van de WO II shooter Call Of Duty (eind november 2003) doet uitgever Activision er alles aan om EA's Medal Of Honor te dissen.
In ieder interview en iedere preview lezen we terug dat de 22 man die Infinity Ward hebben opgericht allemaal hebben gewerkt aan het originele MoH. Dat mag natuurlijk, maar dat weten we dus onderhand wel.
Op de afgelopen E3 adverteerde men met de game in Amerikaanse gamesbladen vergezeld van de slogan "Call Of Duty: Earn Your Medal Of Honor". Toegegeven, leuk gevonden, maar de boodschap is duidelijk.
Vervolgens laten de makers geen mogelijkheid ongebruikt om te onderstrepen dat het in de WO II niet ging om één man, één held, maar om de naamloze helden, de verschillende individuen die samen ten strijde trokken tegen de Nazi's. Dit in tegenstelling tot MoH waar je grotendeels als eenmansleger schitterde.
Om de game nog meer in de picture te brengen, heeft men onlangs de stemmen van Jason Statham (Lock, Stock & Two Smoking Barrels, Snatch) en Giovanni Ribisi (Saving Private Ryan, The Gift) weten te contracteren. Die horen we dus terug in CoD bij de verschillende hoofdrolspelers. Het doel van deze bekende stemmen is "te zorgen voor een nog realistischere en intensere ervaring", aldus Activision.
Wij vinden het allemaal prima, zolang de game de deadline maar haalt en we nu eindelijk eens een review in ons klauwen krijgen. En dan bepalen wíj wel of de game beter is dan MoH.



TREAMCAST MAG NIET VAN SEGA

We hadden het er al in de vorige PU over; een draagbare Dreamcast die niet door Sega gemaakt wordt. Extreem cool in onze ogen, maar ook vragen om problemen.
En ja hoor, Sega heeft gedreigd de makers van de Treamcast voor het gerecht te dagen als de verkoop via internet (bijvoorbeeld via Lik Sang) niet ophoudt.
Wat de Treamcast is? Een aangepaste Dreamcast met LCD monitor, twee controllers, een auto-adaptor en een mooie tas. Het LCD is backlit en kan dus altijd gebruikt worden en de Treamcast is compatibel met alle Dreamcast games. Natuurlijk zit er een aansluiting voor een koptelefoon en een paar speakers op deze 'handheld' console.





J.J. IS DOM BEZIG

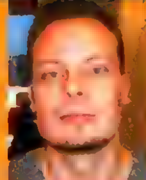
J.J. mag [illegible] dan wel een race-kenner wezen, onlangs zat ie er helemaal naast met zijn review van F1 Challenge op de PC. Hij dacht namelijk dat die game F1 CAREER Challenge heette en zocht zich dus rot naar de Career Challenge.



Nou, dan kan ie lang zoeken. In plaats van even de goede persinformatie op te zoeken, ging hij vol in de aanval: "Let goed op als je deze game wilt kopen, want EA houdt je voor de gek met de naam. Er zit helemaal geen Career mode in!"
Wat een opmerkingsgave. Wordt dit een nieuwe trend bij de PU? 'MGS 2 is crap want je kunt er niet in racen.' 'Koop Pro Evolution Soccer 3 niet, want de Sniper mode is compleet afwezig.'
Nee dan, J.J. moet gewoon goed opletten: F1 Challenge op de PC laat je zowel een aantal seizoenen afwerken en doet dit absoluut prima. Beter dan de consoleversie die ook weer wel de Career mode bevat.
Voor straf moet J.J. van Ed de hele 42 Racer reeks uitrijden en alle secret cars unlocken.



EFFE BIJPRATEN OVER... DE XBOX



Als je dit leest zijn Jan en ik net terug van XO3, het jaarlijkse pers-event van Microsoft, waarin getoond wordt wat we het komende jaar op en van de Xbox mogen verwachten. Ik hoop dat ik heel blij terugkom want als dat niet zo is, dan gaat de Xbox lastige tijden tegemoet.
Ik zie het namelijk zo: 2004 móet het jaar van de Xbox worden. Niks meer en niks minder. Ik heb weliswaar het gevoel dat hardcore gamers steeds meer de kracht van de Xbox voelen en de console respecteren, maar alleen van die gasten kan Microsoft niet leven. We denken wel dat we met z'n velen zijn en de dienst uitmaken, maar dat is niet zo. Hardcore gamers maken maar een fractie uit van het totale kopersp ubliek en de Xbox heeft de massa nodig om echt door te breken. En met de massa bedoel ik gamers die af en toe een spelletje spelen en hun aankopen baseren op wat ze op het schoolplein of werk horen en wat ze op TV zien.

"ROBBIE WILLIAMS, EXTREME SPORTS WEDSTRIJDEN, HET COMPLETE IBIZA EILAND... ALLES ZAG GROEN."

Dit jaar zal de Xbox daarom ten eerste met games moeten komen die de 'talk of the town' gaan worden. Games die iedereen kent, daarnaast zal de naam Xbox cool gevonden moeten gaan worden.
Of Microsoft het eerste zal bewerkstelligen, weten we dus na XO3. Ik kan nu alleen maar zeggen dat ik er met een goed gevoel naartoe ga. Halo 2 gaat zeker rulen en wat dacht je van Project Gotham 2, Sudeki, Counter-Strike, Rainbow Six 3, Fable, Ninja Gaiden, etc. Allemaal games met sex-appeal en een goede online ondersteuning.
Over het tweede aspect is al meer duidelijk. Je kon deze zomer niet naar een concert, wedstrijd of op vakantie gaan of je werd met de logo's van Xbox geconfronteerd. Robbie Williams, Extreme Sports wedstrijden, het complete Ibiza eiland... alles zag groen. En dat allemaal om het image van de Xbox te verbeteren.
Het verleden heeft bewezen dat het lukt. Je zult het als hardcore gamer niet geloven, kritisch als je bent als het om de producten gaat, maar de massa koopt over het algemeen datgene waar men het meest mee geconfronteerd wordt. Zo is Sony groot geworden, evenals EA. En doe maar eens een testje bij jezelf. Ga maar eens na waarom je producten waarover je eigenlijk niet veel weet, koopt...

TRON 2.0 PRIJSVRAAG

Dat is nog eens aardig van de dames en heren van Mindscape Nederland. Stellen ze zomaar een hele trits actionfigures van Tron 2.0 beschikbaar, om te vieren dat de PC game Tron 2.0 toch wel een heel speciale game is geworden.
En in plaats van allemaal dezelfde figuurtjes kun je ook nog eens kiezen, en wel uit de felgeel lichtgevende baddie Thorn, de gedigitaliseerde Jet Bradley, de rode IC Regular en de sexy Light Cycle kampioene Mercury. Wel eerst even netjes antwoord geven op deze vraag:

HOE HEET DE VADER VAN JET IN TRON 2.0?

Het antwoord, voorzien van je naam, adresgegevens en leeftijd, kun je mailen naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. Tron Prijsvraag



EFFE BIJPRATEN OVER... DE PC

PC journalisten staan anders in het leven dan console mannen. Dat merk ik vooral bij perstrips. Als ik op een consoletrip ga óf op stap ben met journalisten die voornamelijk op PC's gamen... het is een wereld van verschil.
PC gamers zijn over het algemeen een stuk rustiger. Het zijn niet de mannen die tot vijf uur in de ochtend in de kroeg blijven hangen en dan de volgende dag met een kater bij de perspresentatie aanschuiven. Het zijn eerder types die hun laptops linken en nog even een potje Quake III spelen voor het slapen gaan.
Niks mis mee; leven en laten leven, zeg ik altijd. Toch, steeds vaker bemerk ik een laatdunkende houding die sommige PC types hebben ten opzichte van consoles en dat is niet alleen kinderachtig maar vooral zeer onprofessioneel.
Zo is het mij meer dan eens opgevallen tijdens beursen en events dat de aanwezige PC-redacteuren alleen de PC titels bekeken en de console games – die ook aanwezig waren – niet eens een blik waardig keurden.

"OP DERGELIJKE MOMENTEN HAAT IK DE PC GAMER UIT DE GROND VAN MIJN HART..."

En dát begrijp ik dus niet. Als je van games houdt, smult van goede gameplay en dol bent op meeslepende avonturen en je ontkent het bestaan van meesterwerkjes als The Wind Waker, Metroid, Metal Gear, Ico en Halo dan leid je aan kokerzicht, een ziekte die beter bekend staat als bord-voor-je-kop.
Fanatieke PC gamers en dat geldt helemaal voor 'professionals' moeten eens gaan inzien dat er op consoles ook veel fraais te halen valt.
Zo speelde ik onlangs Halo voor PC in Dallas bij de ontwikkelaar Gearbox. Twee PC journalisten van het niet geheel onbekende Gamespot liepen maar te bashen dat deze versie zoveeeeeel beter was dan de Xbox-versie. En dat Vice City ook zoveeeeel beter was dan op de PS2. Ik werd er doodmoe van.
Vervolgens werden er meerder Halo potjes over het netwerk gespeeld en de twee desbetreffende mannetjes waren zo bizar fanatiek... niet normaal meer.
Toen uiteindelijk de Halo bèta's werden uitgedeeld, probeerde een van de Gamespot journalisten maar liefst zes exemplaren mee te graaien. Op dergelijke momenten haat ik de PC gamer uit de grond van mijn hart...

GAMEKINGS TERUG IN OKTOBER

Het zit er helaas weer op, het zomerseizoen van Gamekings, maar niet getreurd, we komen terug in oktober. En met een aantal vette items.
Wat dacht je van een special over de Tokyo Gameshow, een special over het NK, EK en WK gamen, we reizen naar de makers van de nieuwe Age of Empires en Hidden and Dangerous, gaan in Nederland op zoek bij developers die eindelijk succes lijken te gaan halen en nog veel meer.
Hou de site van Gamekings en het Powerweb dus goed in de gaten als je wilt weten wanneer we precies beginnen.
Overigens kun je nog steeds de afleveringen van het eerste en tweede seizoen downloaden van www.nmq.nl (eerste seizoen) en www.gamekings.tv (tweede seizoen).



FORUMQUOTES

Luidt de EyeToy een nieuw tijdperk in, behalve dan dat je nu je huisdieren kunt integreren in je spelvreugde?

DREAMSURFER: Het begin van echte Virtual Reality? Ik denk dat het niet zover weg meer is dat we echt in de wereld van de videogame kunnen stappen, en zelf de held kunnen zijn in plaats van alleen maar met de held te kunnen spelen.
NDIMENSION: De stap naar VR is idd niet zo groot meer nu, lijkt me wel cool die VR. Porno games hihi.
FOCUS: Ik vind het wel een geinig idee, die Eye Toy, maar ik denk niet dat het erg aan zal slaan. Het is (IMHO) meer iets voor Japanners, die zetten zichzelf graag voor lul.
BERTTHABEST: Ik vind hem best dope die Eye Toy, erg origineel bedacht. Alleen jammer dat er nog weinig echt leuke mini-games zijn, maar daar zal in de toekomst verandering in komen.
WARHEART: Nee.
ITSAMEMARIO: Ik geloof daar niet zo in... allemaal van die 'tijdige' gadgets. Geef mij maar een controller in m'n knuistjes, vind ik 10x zo relaxed. Als ik moe wil worden ga ik wel voetballen of zo.
STROOPWAFEL: Hoeft geen minpunt te zijn; ik game liever dan dat ik de sportschool bezoek.
FIFAN: Was getuige van het fenomeen op de PU Awards... Planken breken met enkel je pink was erg hilarisch. Maar het is toch iets dat je doet met anderen erbij. Het middel om de arcadehallen nieuw leven in te blazen.
DARK MAGICIAN: Die Eye Toy is egt lache, joh! Ik hoop dat je over 10 jaar Unreal Tournament met behulp van zoiets kunt spelen. Geen gehannes meer met controllers, maar lekker knallen met je handen (en voeten als dat nodig is).
DEFANATIC: Hij zegt Unreal Tournament maar denkt stiekem aan Erotica Island, het spel waar meer dan een Eye Toy voor nodig is.
KILIK: Forum Quotes zorgen voor laag niveau, en slechte humor.





DE X VAN NINTENDO GAAT DE WERELD VERANDEREN!

Hij komt eraan! De nieuwe Nintendo! Nee, we bedoelen niet de nieuwe GameCube! Nee, het is ook niet de opvolger van de Game Boy Advance! Het is… tja, wat is het eigenlijk dan wel?
Geen idee maar hij komt volgend jaar uit, en volgens Nintendo gaat het nieuwe speledingetje de wereld van de videogames op zijn kop zetten. Het zou iets geheel nieuws moeten worden, iets dat geheid aansluiting zal vinden bij het grote publiek, iets waar zelfs non-gamers warm voor zullen lopen, iets met de potentie om de jaaromzet van Nintendo te verdubbelen…
Op zulke boute uitspraken kan eigenlijk alleen nog maar een teleurstelling volgen maar laten we Nintendo eens het voordeel van de twijfel geven en er eens van uitgaan dat ze daadwerkelijk iets hebben bedacht dat de door iedereen zo begeerde massa aan het gamen kan krijgen. Wat zou dat kunnen zijn?



GAME & WATCH

Volgens Nintendo wordt de X een soort samensmelting van hardware en software, waar mensen die nog nooit een videogame hebben aangeraakt zich ook direct mee kunnen vermaken.
Dit doet ons meteen denken aan Nintendo's gouwe ouwe Game & Watch-serie, een reeks eenvoudige platte spelcomputertjes die in de jaren tachtig inderdaad een tijdje razend populair waren.
Een hele slimme variant op dit concept werd in de jaren negentig uitgebracht door Bandai: de Tamagotchi. Dit virtuele vriendje uit cyberspace bracht het fenomeen videogame ook al naar mensen die er vooralsnog niets van moesten hebben, al waren dit vooral meisjes met verzorgpony's (da's het stadium waar meisjes doorheen moeten voordat ze Breezers gaan drinken). Nintendo's laatste twee 'toegankelijke zakbliepertjes', Pokémon Pikachu Virtual Pet en Pokémon Mini waren overigens geen noemenswaardig succes.

RAGE

Maar misschien denken we toch teveel in termen van dingen die al bestaan. De geschiedenis heeft bewezen dat juist de spelontwikkelaars die buiten de geheide vakjes durven te denken met dingen komen die de wereld op z'n kop zetten.
Mooiste voorbeeld in deze is Rubik's puzzelkubus, alweer zo'n rage uit de jaren tachtig, maar recentelijk heeft Sony ook iets moois op dit terrein gepresteerd met de EyeToy, al zal dit spelsysteem door de vereiste PS2 niet werkelijk de non-gamer voor zich weten te winnen.
De X van Nintendo moet in 2004 wereldwijd in de winkels liggen, dus zal dit mysterieuze product aanstaande E3 toch in ieder geval gepresenteerd moeten worden. We zijn even sceptisch als nieuwsgierig.

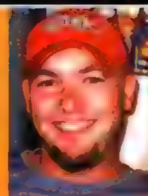
RARE TERUG OP CONSOLE VAN NINTENDO!



Excuses voor de flauwigheid, maar we kunnen het deze maand niet laten om kopjes te verzinnen die meer beloven dan ze waarmaken.
Dat Rare 'terug is op een console van Nintendo' is namelijk helemaal geen nieuws, omdat er nooit sprake van is geweest dat Rare geen spellen meer voor Nintendo's Game Boy Advance zou ontwikkelen.
Enige nieuws is dat THQ de games gaat uitgeven en dat naast Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge en Sabre Wulf nu ook It's Mr. Pants op Rare's releaselijst voor de Game Boy Advance staat. Oh ja, Diddy Kong Pilot heeft zoals verwacht een naamswijziging ondergaan en heet nu Banjo Pilot.
Hebben we je dag verpest omdat je werkelijk eventjes dacht dat Rare weer spellen zou gaan maken voor de Cube van Nintendo toen je de kop van dit artikeltje las? Nou dan hebben we goed nieuws voor je, want binnenkort kun je Grunty's Revenge ook spelen op je GameCube! Moet je er wel even een Game Boy Player op aansluiten, haha.



EFFE BIJPRATEN OVER... DE GAMECUBE



Het gaat werkelijk fan-tas-tisch met de GameCube! Of eh; oh nee toch niet, sorry. Met de Cube gaat 't slecht. Of misschien is 'slecht' het woord niet. Wellicht laat de situatie zich het best omschrijven als zorgwekkend.
In het tweede kwartaal, de maanden april, mei en juni van dit jaar, gingen wereldwijd in totaal 800.000 spelkubussen over de toonbank, dat zijn er nog geen 300.000 per maand. Niet erg veel, als je weet dat er zo'n vijf miljoen meer door Nintendo aan winkeltjes over de hele wereld zijn uitgeleverd. Vijf miljoen GameCubes! Stel je eens voor zeg. Opgestapeld tot aan het plafond in magazijnen. Files vormend in distributie-kanalen. Netjes afgewerkt, voorzien van een plastic hoesje en in zo'n kekke kubusvormige doos met kleurige spelreclames gestopt, in de schappen geplaatst, om vervolgens stof te vangen terwijl er weer twee forse kerels met het zweet op hun noeste arbeiderstronies proberen een Xbox naar de kassa te slepen.
Toen ik ooit aan deze reeks van "Effe bijpraten over… de GameCube" begon, had ik niet vermoed dat ik zo vaak een negatief toontje zou moeten bezigen. Al verschillende keren heb ik binnen deze oranje strook gespeculeerd over het waarom van de tegenvallende verkoopcijfers van de Cube. Ik zou hiermee verder kunnen gaan, maar het lijkt me interessanter om de verklaring van Nintendo-opperhoofd Iwata zelf even aan te halen. "Vanwege de strategische fout om niet zeker te stellen dat er een consistente stroom aantrekkelijke software voor de GameCube was".

> "NINTENDO HEEFT HIER TUSSEN ZELDA (3 MEI) EN SOUL CALIBUR II (26 SEPTEMBER) WELGETELD ÉÉN SPEL VOOR DE GAMECUBE UITGEBRACHT."

Een waarheid als een koe, want Nintendo heeft hier tussen Zelda (3 mei) en Soul Calibur II (26 september) welgeteld één spel voor de GameCube uitgebracht: Wario World op 20 juni. Dat is één titel in bijna vijf maanden tijd.
Gelukkig gaan die fijne exclusieve kwaliteitstiteltjes - de games waarom jij en ik nog steeds van onze Cube houden - de laatste maanden van dit jaar weer een beetje stromen met Viewtifull Joe, F-Zero GX, Pikmin 2, Mario Kart DD, Billy Hatcher, SW Rebel Strike, 1080 Avalanche en Final Fantasy CC. Maar het blijft een zorgwekkende toestand.



(advertenties)

WAT JE NIET WIST OVER PRINCE OF PERSIA...

J.J. was onlangs in Montreal bij Ubi Soft om een nieuwe versie van Prince of Persia te spelen. Aangezien we al een complete coverstory aan deze briljante game hebben besteed, ging hij op zoek naar kleinigheden die je nog niet wist en je ook nergens anders te weten komt. Oftwel wist je dat...

■ POP [illegible] Blinx [illegible] E3 2002 [illegible]

■ de rewind-functie gebruik maakt van de memorycard [illegible] gameplay [illegible]

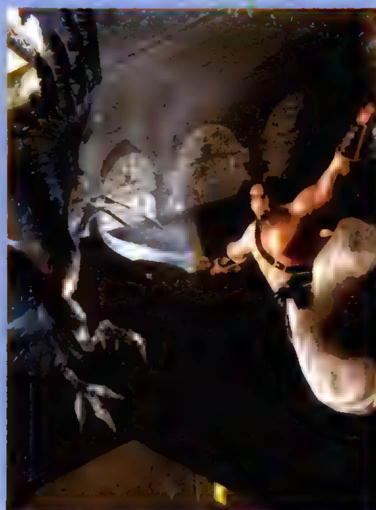
■ Prince of Persia tot vlak voor de E3 helemaal geen Prince of Persia was. Maar [illegible] Ubi Soft wilde [illegible] gameplay elementen. [illegible] kasteel [illegible] prins [illegible]

■ [illegible] Jordan Mechner [illegible] 3D [illegible]

■ POP [illegible] rewind, flashback, flash forward, [illegible]

■ [illegible] POP [illegible]

■ Sony [illegible] spel.



RESERVEER NU VAST HALO...
EN MAAK KANS OP EEN GRUWELIJK COOLE PC!

Zin om helemaal de man te zijn op je volgende LAN-party? Check dan hoe je kans maakt op deze hele vette high performance Halo-PC.

Power Unlimited geeft in samenwerking met Free Recordshop deze super coole PC weg. De uiteindelijke uitvoering wordt trouwens nog mooier dan degene die hier staat afgebeeld, want onze plaatselijke Van Gogh zal er met zijn paintbrush de logo's van PU en Halo plus niemand minder dan de MasterChief op kalken. Een echt kunstwerkje dus!

Zo'n kans op zo'n vette PC krijg je natuurlijk niet zomaar. Heb jij na het checken van pagina 42/43 in deze PU rode oortjes en kleffe handjes gekregen en kun je niet wachten tot Halo: Combat Evolved in jouw bezit is, surf dan naar WWW.FREERECORDSHOP.NL Pre-order de game zodat je zeker bent dat je hem op 10 oktober in huis hebt en maak daarbij gebruik van de onderstaande code om kans te maken op deze dope PC. Hoe dit in zijn werk gaat zie je vanzelf op de site. Good luck!

CODE: HALOPU





POWERSPY

■ Wist je dat de PU-crew elkaar regelmatig in de haren vliegt tijdens redactievergaderingen? En dat dit best lastig is aangezien driekwart zo kaal is als een biljartbal.

■ Het lijkt erop dat de ECTS-gamesbeurs in Londen dit jaar best aardig kan gaan worden.

■ Slechter dan vorig jaar kan het in ieder geval bijna niet. Toen waren er inderdaad op de paardenmarkt van Spanbroek meer nieuwe spellen te zien.

■ In ieder geval zal de PU aanwezig zijn en verslag doen.

■ Dead Phoenix is gecancelled. Dit veelbelovende mystieke vlieg-en-schietspel werd vorig jaar aangekondigd als een van de vijf exclusieve games die Capcom voor de Cube in ontwikkeling heeft. De phoenix is dus dead, met weinig tot geen kans op de mythische wederopstanding waar deze vogels bekend om staan.

■ Ook gecancelled is Red Dead Revolver (PS2) van Capcom, maar daar zal wel niemand van wakker liggen.
Moet je ook maar geen 'Dead' in de titel stoppen.

■ EA wil een super deluxe gamestudio gaan bouwen in Montreal.
Wordt een beetje de place to be voor de programmeurs, want ook Ubi Soft heeft er een kast van een gebouw staan, waar ondermeer Prince of Persia en Splintercell 2 worden gemaakt.

■ Over Montreal gesproken; J.J. had een relaxte trip naar de makers van POP. Allereerst mocht de man First Class vliegen. En hij kan vertellen dat zo'n bed een zeven uur durende vliegreis een stuk aangenamer maakt.

■ Het leuke was dat J.J. de laatste rij had en zijn bed andersom stond. Oftewel hij vloog achterstevoren en keek zo de economy-class in. De man maakte zich niet geliefd door de hele reis vrolijk vanuit zijn bed naar 'het volk' te zwaaien als ze weer probeerden de kramp uit hun benen te strekken.

■ Overigens lag heer Bedelnok twee bedden naast Juan Ferrero. Voor de sportnitwits, dat is de nummer twee tennisser van de wereld.
De Spanjaard kan van J.J. echter voortaan overal met 6-0, 6-0 van de baan gemept worden, want zijn aanbod om een potje Mario Tennis te spelen sloeg hij af.

■ Minder relaxed was het eten in een Oriëntaals restaurant. De eigenaar had niet echt gerekend op een groep van dertig journalisten, met als gevolg dat het eten pas na drie uur wachten op tafel stond.
We hebben nog gevraagd of het personeel familie van Skate was, maar daar kwam geen antwoord op.

■ Ook vragen we ons nog steeds af wat voor vlees we hebben gegeten. Kameel, hond, leguaan...



SPLINTERCELL: PANDORRA'S BOX

Wie: [illegible]
Waarop: Alle systemen
Wanneer: 2004
Waarom wel: Moeten we dat nu nog vertellen? Nou vooruit, één reden dan, je kunt dit keer online multiplayen met Sam Fisher. Soortement sneaky versie van Counter-Strike misschien.
Ach, what the fuck, het maakt niet uit, we willen 'm, nu, snel!
Waarom niet: Peins, peins, eeeh, nou... eeeh. Misschien omdat deel 1 zo briljant was, en tweede delen vaak tegenvallen.









KILLZONE

Wie: Guerrilla
Waarop: PlayStation 2
Wanneer: 2004
Waarom wel: Het is een Nederlands product, het ziet er ongelooflijk mooi uit en Sony heeft het aangekocht als first party product. En je weet van Sony, die kopen nooit misbaksels aan.
Waarom niet: Zou dat wel lukken, zo'n Nederlands product, dat kunnen ze toch veel beter in...
Rot op met dat kleinburgerlijke denken. Dit gaat scoren. Punt uit!









CHROME




Wie: Techland
Waarop: PC
Wanneer: Q4 2003
Waarom wel: [illegible] toekomst beschik je over bewapende terreinwagens, futuristische guns en pittige implantaten. Waanzinnige graphics en enorme uitgestrekte, op Halo geïnspireerde, landschappen. Bring it on!
Waarom niet: Omdat Techland hiervoor de games Pet Racer en Bridge 2003 heeft gemaakt....




WORLD OF WARCRAFT




Wie: Blizzard
Waarop: PC
Wanneer: 2004
Waarom wel: Het is van Blizzard, da's één. En deze massive multiplayer RPG , ziet er op zijn zachtst gezegd veelbelovend uit. Alleen de graphics al zijn om te zoenen...sssmak!
Waarom niet: Omdat we door de MMORPG bomen het bos nauwelijks nog zien. Everquest II, Mythica, Eve Online, Steel Metal Forever, Star Wars Galaxies. Zoveel games, zo weinig tijd.




WHAT'S UP?

EERSTE PU-LEZER VEREEUWIGD IN GAME

Daar is ie dan, Wouter Beugelsdijk, de eerste PU-lezer die in een game vereeuwigd zal worden en wel in XIII, de prachtige cell-shaded shooter van Ubi Soft. Wat ie voor rol heeft in de game? Knalvoer natuurlijk. Wat wil je anders met zo'n hoofd.



TOPPERTJES

In deze lijst vind je de games die de afgelopen drie nummers de hoogste cijfers kregen.

TITEL	CIJFER	NUMMER
GAME BOY ADVANCE		
Golden Sun: The Lost Age	80	PU08
Pokémon Ruby	85	PU07
Pokémon Sapphire	85	PU07
Advance Wars 2	91	PU08
PC		
Medieval: Total War – Viking Invasion	80	PU07
Runaway: A Road Adventure	80	PU08
Bloodmoon	80	PU09
Star Trek Elite Force II	82	PU08
Ghost Master	86	PU07
World War II: Frontline Command	86	PU08
Tron 2.0	88	PU09
Colin McRae 3.0	89	PU08
Warcraft III: Frozen Throne	89	PU09
PLAYSTATION 2		
Wakeboarding Unleashed Feat.Shaun Murray	81	PU08
Formula One 2003	81	PU09
Eye-Toy: Play	84	PU08
Virtua Fighter 4: Evolution	84	PU09
Dancing Stage Megamix	85	PU07
Syberia	85	PU08
Music 3000	85	PU08
Dark Chronicle	93	PU09
XBOX		
Midtown Madness3	80	PU08
Wakeboarding Unleashed Feat.Shaun Murray	81	PU08
Tides of War	83	PU07
Brute Force	84	PU07
GAMECUBE		
Wakeboarding Unleashed Feat.Shaun Murray	81	PU08
Hitman 2- Silent Assassin	82	PU07
Wario World	84	PU08

ZET JEZELF VOOR AAP MET DONKEY KONGA



Samba Di Amigo.

Als je de bedenker bent van Donkey Kong, Mario en Zelda, dan is het niet raar dat je wel eens wordt gevraagd voor een interviewtje. En dan is het natuurlijk ook niet raar dat je tijdens dergelijke interviews wel eens dezelfde vragen voor de voeten krijgt geworpen. De vraag 'wat is je favoriete game die je niet zelf hebt gemaakt' bijvoorbeeld. Meestal wordt deze vraag door Shigeru Miyamoto beantwoord met redelijk voorspelbare titels als Tetris en Pac-Man, maar de laatste jaren maakte Miya er geen geheim van dat hij samen met zijn kids vaak en veel plezier beleeft aan Samba Di Amigo, dat maffe spelletje van Sega waarin je met in iedere klauw een sambabal jezelf voor lul mag zwaaien op de maat van vrolijke muziekjes.
In dat licht hadden we het misschien aan kunnen zien komen; de aankondiging van Donkey Konga. Inderdaad, in dit muziekspel is het de bedoeling om samen met de DK-Crew uit je dak te gaan door mee te trommelen op swingende Konga-ritmes.
Of er een trommelsetje bij de game geleverd gaat worden is nog niet duidelijk, wel dat de game in opdracht van Nintendo door Namco ontwikkeld gaat worden.
Donkey Konga zal waarschijnlijk zowel in de speelhal als op de Cube te spelen zijn, zodat je kunt kiezen waar je jezelf het liefst voor Aap zet.

POWERSPY

■ Twee toptitels zijn uitgesteld, te weten Half-Life 2 (goh) en Sudeki.
Half-Life 2 moet nu eind oktober uitkomen (maar ook dat betwijfelen we) en Sudeki gaat zelfs helemaal naar lente 2004. Nou ja, als ze de boel dan maar goed afmaken.

■ Als men lekker doorgaat met het uitstellen van de topgames rond Kerst, dan krijgen we misschien eens een keer een Tripple A zomer.
Lekker lullig voor al die magazines met een zomerstop.

■ We spraken onlangs met iemand van Eidos die ons wel wilde toevertrouwen dat ze niet helemaal tevreden waren met de nieuwe Tomb Raider. Goh! Cancel de game dan, of werk er een paar maanden aan door.

■ Alle publishers die willen weten wie de Insider is; stop met bellen en mailen, er is er maar een op de redactie die het weet en die werkt niet bij VNU.

■ Everquest 2 is uitgesteld en wel naar 2004.
Moet Jan nog even wachten tot ie weer mee kan doen aan de vergadering van de zeven geile dwergen.

■ Vivendi, je weet wel die gasten waar het zo ontzettend goed mee gaat, blijven tegenstribbelen.
Vrijwel hun hele stand op de ECTS staat in het teken van hun reddingsboei, Half-Life 2.
Hopelijk hebben ze wel nieuw materiaal, want we gaan niet weer drie uur wachten voor een film die wel al hebben gezien.

■ Nintendo kondigde voor 2004 twee nieuwe games aan; een Wario Ware game en een nieuwe Zelda-titel.
Verder wil men fans gaan vertroetelen met een lidmaatschap van 'Club Nintendo'. Als lid krijg je gratis shirts, mooie wallpapers, etc.

■ Wat vager doet Nintendo over hun nieuwe gameproduct dat ze deze lente zullen aankondigen. Nou jongens, wedden? Een nieuwe NGC of een verbeterde GBA?

■ Kemco komt met Roque Ops, een action adventure rond Nikki Conners. Kemco hoopt dat deze dame Lara in populariteit kan verslaan.

■ Aardige gasten, de mannen van Triumph Studios in Delft (Age of Wonders), maar het pand leek wel een bejaardentehuis.
Steven, Jan en J.J. werden een beetje triest van de gangen vol glas-in-lood, Mariabeelden en geborduurde schilderijtjes en de zithoekjes met vrouwen-lectuur.

■ Microsoft heeft High Heat van het failliete 3DO gekocht.
Nee, daar los je alle problemen in Japan mee op. Ga nu eens echt met Sega praten...

POWERSPY

■ Overigens opmerkelijk hoeveel grote publishers om de lijkkist van de Army Men-mannen heen staan. Ubi Soft, Crave,
JoWood, Namco en EIDOS zijn maar enkele van de bedrijven die graag games overnemen. Waarom ze dat willen is ons een raadsel.

■ Namco brengt platformer I-Ninja ook naar de Xbox. De game kwam al op de Cube en PS2 uit.

■ Nog een om zeep gebrachte game, Galaxy Andromeda, beter bekend als Imperium Galactica III. CDV heeft de productie gestopt van dit spel.
J.J. pinkt een traantje weg. De trip naar deel 1 van deze serie is de enige trip die hem ooit naar een vijf sterren hotel bracht. De badjas en de handdoeken liggen nog bij hem in de kast.

■ Nintendo gaat een soort puntensysteem introduceren om mensen die regelmatig Nintendo-producten aanschaffen te belonen met kortingen, demo's en andere extraatjes.
Een prijzenswaardig alternatief, maar volgens ons kan Nintendo zich beter wat meer inspannen om mensen in te palmen die nog géén producten van Nintendo aanschaffen. De trouwe fans zijn toch al, eh, trouw. En fan.

■ Je kunt op vier manieren geld verdienen in de gamesbiz. Of je maakt ze, of je geeft ze uit, of je gaat bij de PU werken of je verkoopt, zoals de Amerikaan Julian Dibbell, Ultima Online spullen zoals virtueel geld, wapens, huizen en andere voorwerpen.
En daar pakt de man meer geld mee dan wij met zijn allen bij elkaar doen (Ed uitgezonderd natuurlijk). Wil iemand onze savegames hebben?

■ De PC-versie van Final Fantasy XI ligt in oktober in de winkels. Ho, ho, in de VS welteverstaan.
De PS2-versie doet het aardig in Japan, er zijn al 250.000 geregistreerde gamers die samen meer dan 600.000 karakters hebben aangemaakt.

■ Nintendo heeft bekend gemaakt dat het volgende deel in de Zelda-serie in 2004 op de GameCube zal verschijnen. De visuele stijl zal grotendeel overeenkomen met die van The Wind Waker, dus dit wordt niet de realistische Zelda waar veel gamers op zitten te wachten.

■ De nieuwste truc van de gewiekste publishers. Probeer een online only game een paar dagen gratis uit. Bieden ze de stuff namelijk meteen voor cash aan, dan reageert met name in Europa bijna niemand. Maar laat je ze even proeven dan blijkt toch een groot deel dermate door de game gepakt te worden, dat ze willen dokken. Oftewel gamen is echt verslavend.

freecharts

WEEK 36
In samenwerking met FreeRecordShop

GAME BOY ADVANCE

1	1	POKEMON RUBY
2	2	POKEMON SAPPHIRE
3	7	FIFA 2003
4	9	DONKEY KONG COUNTRY
5	5	MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
6	-	MARIO KART SUPER CIRCUIT
7	10	SUPER MARIO WORLD
8	-	MEDABOTS METABEE TYPE RPG
9	3	ATARI ANNIVERSARY ADVANCE
10	-	YOSHI'S ISLAND

PLAYSTATION 2

1	1	GRAND THEFT AUTO:VICE CITY
2	4	SOCOM - US NAVY SEALS -
3	6	METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE
4	3	LARA CROFT:ANGEL OF DARKNESS
5	5	FIFA 2003
6	2	MAX PAYNE
7	-	DEAD TO RIGHTS
8	-	FORMULA ONE 2003
9	7	NEED FOR SPEED:HOT PURSUIT 2
10	-	MIDNIGHT CLUB 2

GAMECUBE

1	-	DEAD TO RIGHTS
2	2	BURNOUT 2
3	1	WARIO WORLD
4	-	NEED FOR SPEED:HOT PURSUIT 2
5	7	ZELDA: THE WIND WAKER
6	10	THE SIMS
7	-	SPLINTER CELL
8	4	FIFA 2003
9	-	IKARUGA
10	5	RESIDENT EVIL

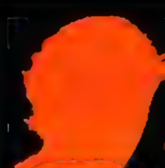
XBOX

1	1	MIDTOWN MADNESS 3
2	-	HALO
3	7	MAX PAYNE
4	3	MIDNIGHT CLUB 2
5	8	SOLDIER OF FORTUNE 2
6	4	SHENMUE 2
7	-	MOTO GP 2
8	5	BRUTE FORCE
9	-	THE SIMS
10	2	STATE OF EMERGENCY

PC

1	1	KOLONISTEN VAN CATAN
2	3	HALF-LIFE GENERATION 3
3	2	SIMS SUPERSTAR
4	4	SIM CITY 3000
5	9	KNIGHTS & MERCHANTS
6	6	BATTLEFIELD 1942
7	7	THEME HOSPITAL
8	5	PIRATES OF THE CARIBBEAN
9	10	SOLDIER OF FORTUNE
10	8	ACTION PACK (3 GAMES!)

De cijfers in het tweede rijtje geven de positie aan van de week er voor



INSID

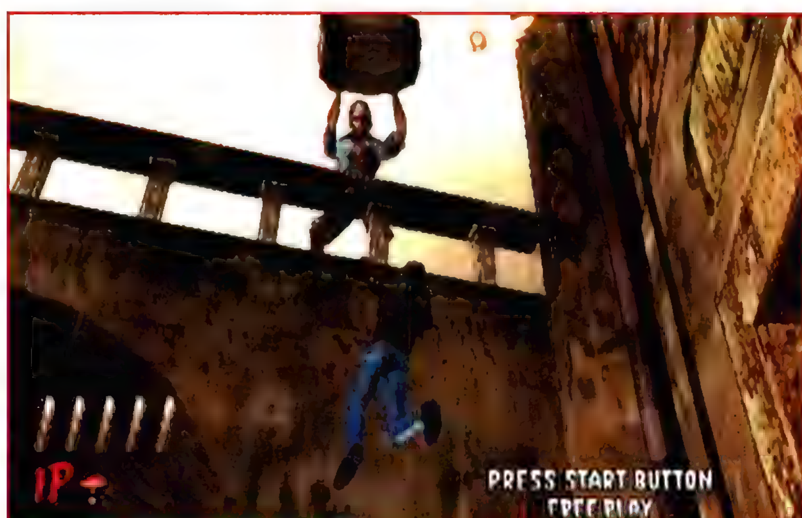
Nederlanders vormen een raar volkje; enerzijds hebben we een gigantisch minderwaardigheidscomplex, zijn we sceptisch over het mogelijke succes van Nederlanders op het wereldtoneel (op wat voor terrein dan ook) en accepteren we gretig en moeiteloos invloeden van andere culturen (met name Engels/Amerikaans).
Maar daar staat vreemd genoeg dan weer wel tegenover dat we van het een op het andere moment kunnen doorslaan naar de andere kant en veranderen in een overdreven bastion van nationalisme en patriottisme als een Nederlandse sporter of sportploeg op wereldniveau succesvol is.

RESPECT?

Let wel: sport. Want als het gaat om de entertainment business geldt dit meestal niet. Enkele uitzonderingen daargelaten worden Nederlandse wereldsterren op het gebied van entertainment nauwelijks op handen gedragen. Respect? Vergeet het maar. Daar doen we niet aan in Nederland. En al helemaal niet op het gebied van games.... toch?
Nou, dat valt wel mee. Steeds vaker valt te lezen op internet forums hoe graag Nederlandse gamers eindelijk eens een game van wereldniveau van Hollandse bodem zouden willen zien komen. En hoewel de kans klein is dat er hier ooit iemand zal opstaan van het kaliber Peter Molyneux, Will Wright of Shigeru Miyamoto, is de kans op top games, ontwikkeld door Nederlandse teams, wel steeds meer aanwezig.

TROTS

De forum-reacties op dit soort 'wensen' zijn echter weer typisch Nederlands: dat kun-



CHEAP GAMES

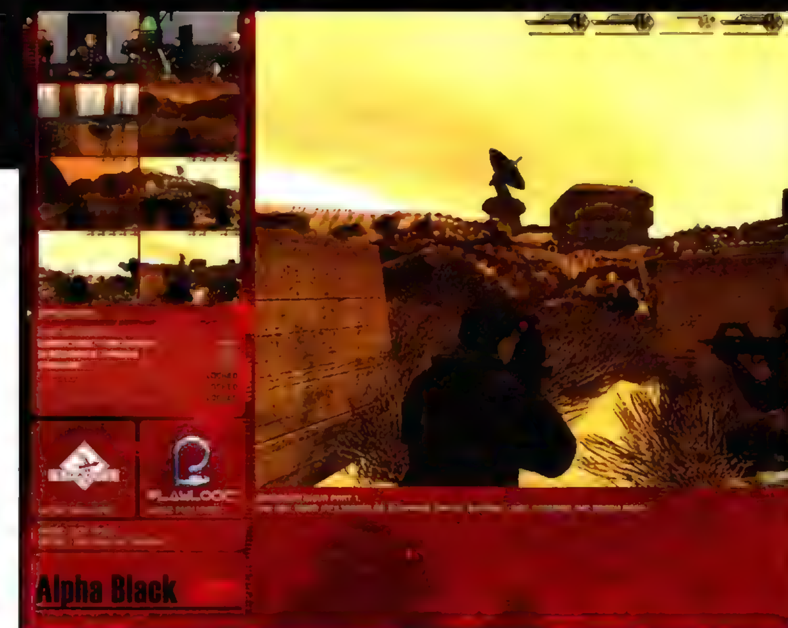
We kunnen er geen genoeg van krijgen, games tegen bodemprijzen en dan het liefst goede games, want op Pinball Wizzard 6 of Legend of the Dragon 12 zitten we niet te wachten. Wel op de Xplosiv-serie van de Nederlandse publisher Contact Data. Topgames als Tony Hawk 3, House of the Dead 2, Sega GT en dergelijke voor het belachelijke bedrag van 4,95 euro. Damn, daar krijg je tegenwoordig bijna niet eens meer een biertje voor.
De Britse publisher Phoenix Games pakt het totaal anders aan. Die laat games maken die voor 9,99 pond de winkels in gaan, en dat is dus nieuwe stuff. De prijs doet ons echter wel vrezen voor de kwaliteit van Drug Wars en Crime Control.
De hamvraag is natuurlijk of goede nieuwe games nu eindelijk eens goedkoper wor-



den. Helaas is er niets dat daar op wijst. Wel dat men het plafond een beetje bereikt heeft. We hebben van veel publishers gehoord dat ze de prijs niet nog hoger wilden maken. Nu, dat is in ieder geval wat. Overigens is het aan te raden goed naar het aanbod van alle winkels, ook op internet, te kijken; er zitten soms echt prijsverschillen van meerdere euro's bij.

ER

nen 'we' niet, daar zijn 'we' te stom voor en 'wij' maken alleen maar bagger.
En toch moeten we niet gek opkijken als het komende jaar het tegendeel wordt bewezen. Sterker nog, het is al een beetje gebeurd: Triumph Studios uit Delft heeft al bewezen een kwalitatief sterke én commercieel succesvolle game te kunnen maken in het Fantasy Turn Based Strategy genre met de Age of Wonders serie.
En er komt meer aan: Guerrilla (voormalig Lost Boys) en Playlogic timmeren aan de weg met respectievelijk Killzone, Cyclone Circus en Xyanide. Khaeon is bezig met shooter Alpha Black Zero en Engine Software, Karma en Two Tribes proberen de eer hoog te houden op het gebied van de GBA. Genoeg om alvast een klein beetje trots op te zijn dus, als je dat wilt.



KWESTIE VAN TIJD

Maar net zo goed als de kans bestaat dat een van bovengenoemde bedrijven internationaal misschien wel succesvol wordt, ligt het voor de hand dat de anderen producten uit gaan brengen die het dan net niet of helemaal niet zijn. Het scoren van een internationaal aansprekende hit is nu eenmaal niet eenvoudig en je hebt vaak verschillende pogingen nodig om succes te bereiken.
Hou daar dus rekening mee voordat je je oordeel velt over Nederlandse developers. De meeste mensen werkzaam in de Nederlandse industrie doen hard hun best om topproducten neer te zetten, maar door tijd- en budgetbeperkingen is dat niet altijd mogelijk. En dat betekent dus niet dat het nooit wat zal worden als genoemde developers het met hun eerste of tweede pogingen net niet redden. Er is genoeg talent aanwezig, dus daar zal het niet aan liggen.
Het enige dat nog nodig is, is een beetje geluk met als gevolg die eerste echte topgame die Nederland voor eens en altijd op de kaart zet, waarna er wellicht vanzelf meer zullen volgen. En wat dat betreft gloort er genoeg aan de horizon. Een kwestie van tijd, zo lijkt het....

Het standpunt van Insider hoeft niet het standpunt van de PU-redactie te zijn. Wat Insider schrijft is puur en alleen zijn mening.

R.I.P. FULL THROTTLE & CUBE GRIFFIN

Als donderslag bij heldere hemel heeft LucasArts de productie van Full Throttle: Hell on Wheels stopgezet. De sequel van een van LucasArts' leukste adventures aller tijden is niet meer. We kunnen ons dus niet langer verheugen om opnieuw in de huid van Biker Ben te kruipen.
Een echte reden heeft het bedrijf niet gegeven en op de website staat slechts te lezen "We do not want to disappoint the many fans of Full Throttle, and hope everyone can understand how committed we are to delivering the best quality gaming experience that we possibly can."
Op de laatste E3 werd de game nog vol enthousiasme aan de pers getoond maar nu is dus toch de stekker eruit getrokken.
Enerzijds zijn we bedroefd, anderzijds is het ook wel weer lef hebben om een project waar al zoveel geld ingestoken is, te killen om de goede naam van het origineel niet te bezoedelen.
Iets minder groot nieuws maar toch wel een dipje voor de Cube is het nieuws dat Vivendi Universal Games de Gamecube-versie van Mace Griffin: Bounty Hunter heeft geannuleerd. Dat is nu al de zoveelste Cube game die uiteindelijk niet wordt overgezet en dat begint ons eerlijk gezegd een beetje de keel uit te hangen.
Nu is Mace niet een titel waarvan ook maar iemand hier op de redactie wakker ligt, maar toch... het gaat om het principe. Bah!





POWERSPY

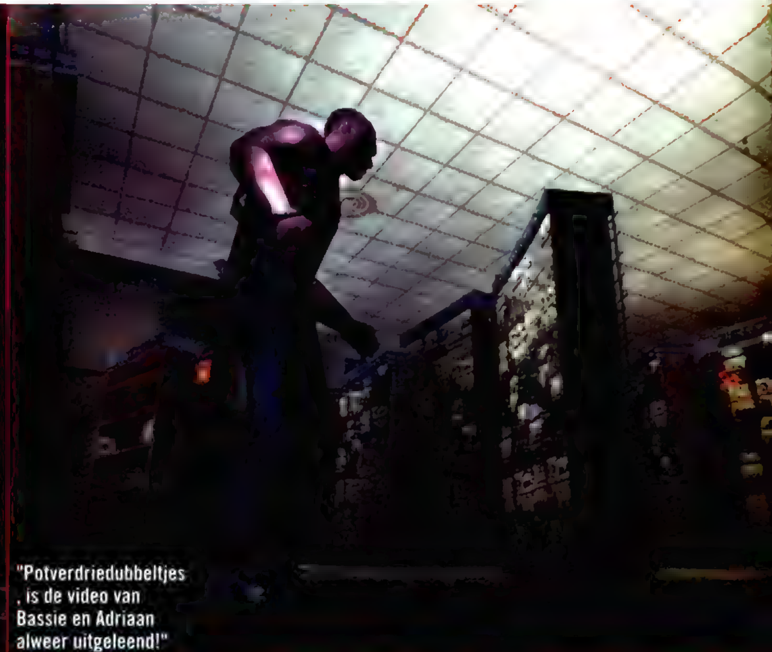
■ In de categorie 'zucht': Redfire, de inventieve breinen achter Wet: The Sexy Empire, Ibiza Babewatch, Inside Chessie, Watch me in my House en Patti Pain's Bondage komen met een nieuwe adventure genaamd Airline 69: Casablanca. Wie hier nog een harde plasser van krijgt, moet toch echt eens goed over zichzelf nadenken.
■ Jan heeft de review nog niet geplaatst van de Frozen Throne of Blizzard heeft alweer een miljoen exemplaren van deze add on van Warcraft III verkocht. Die gasten zijn echt geldmachines.
■ Dat iedereen een nickname heeft op de fora is ons wel bekend, maar waarom de helft die nick met 'Dark' begint, is ons onbekend. De Dark Masters, Dark Echelon's, Dark Kings en Dark Reapers vliegen ons om de oren. Om dan in het echt geconfronteerd te worden met een nerveus en schichtig kereltje van 15 jaar compleet met vlassnorretje.
■ Dat is tegenwoordig ook al nieuws. Op alle sites kon je lezen dat 'de productie van Doom III voorspoedig verloopt'. Tjezus, hoe bouw je een verwachtingspatroon gigantisch hoog op. Straks gaan ze nog melden dat de hond van een van de designers diarree heeft en de man daarom twee nachten slecht heeft geslapen.
■ Pokémon dood? Vergeet het maar. De wollige wonderwezentjes zijn nog steeds goed voor verkoopcijfers waar menig speluitgever stinkend jaloers op is. Zo is het laatste Pokémon-avontuur (in de versies Ruby en Sapphire voor de GBA) wereldwijd inmiddels meer dan 10 miljoen keer over de toonbank gegaan.
■ De PC-versie van Halo is volgens Microsoft dan eindelijk zo goed als klaar. En toch blijven wij geloven dat de game al eerder was uitgekomen als Halo niet zo goed verkocht op de Xbox. Want nog steeds gaan daar duizenden exemplaren per week van over de toonbank.
En Microsoft's prioriteit ligt bij het verkopen van Xboxen. Snappen jullie 'm...
■ We hebben opnieuw een talent ontdekt bij Skate: de man kan uitstekend platen draaien. Jammer alleen dat ie in 1970 opgehouden is met het kopen van platen, want die oude discostampers...
■ En nee, hij startte de platen niet steevast te laat in. Flauw hoor...
■ Het mafste spelletje dat de afgelopen 13.634 dagen is uitgebracht moet toch wel Wario Ware zijn, het GBA-spelletje dat Jurjen bijkans tot waanzin bracht met een overdaad aan geflipte spelsituaties die elkaar in steeds hoger tempo opvolgen.
Goed nieuws voor de ADHD-patiënten onder onze lezertjes: er zit ook een versie voor de GameCube aan te komen.



STEVEN

VERWACHT: OKTOBER / NOVEMBER





"Potverdriedubbeltjes, is de video van Bassie en Adriaan alweer uitgeleend!"

Adults only!

MANHUNT

Kijk, daar doe je het nou voor. Het tweede nummer van de Power Unlimited waar je voor schrijft en je krijgt meteen een tripje naar Londen voorgeschoteld om daar Manhunt te checken, de nieuwste game van Rockstar.

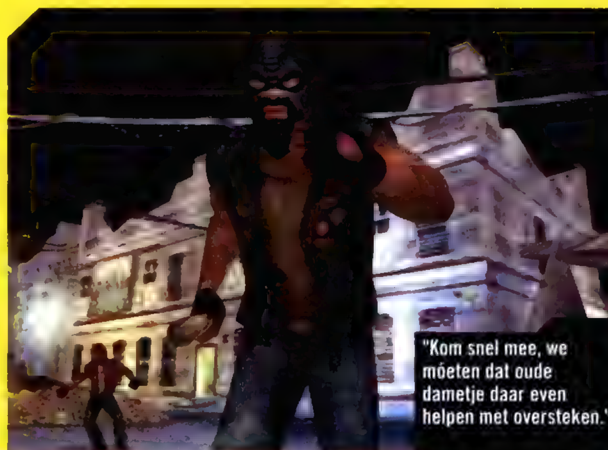
Heel toevallig kreeg ik net voordat ik wegging van mijn vriendelijke Gameking collega Rogier een link doorgestuurd van een spel dat een nogal interessante site ter promotie had; Manhunt. Dat komt mooi uit dacht ik, dan weet ik alvast een beetje waar het over gaat.

ADULTS ONLY

Toen ik op de site aankwam, trof ik niets anders aan dan de titel van het spel en een vage pop-up van Valiant Video Enterprises. Dit bedrijf bood 'hardcore, brutality en fetisj' filmpjes aan... adults only! Om te zeggen dat ik een beetje huiverig was om dit aan te klikken is nog zacht uitgedrukt. Straks is mijn hele PC naar de klote door die pop-up shit (slechte ervaringen mee gehad). Maar met een beetje vertrouwen en gebrek aan verstand op de vroege ochtend, besloot ik de stap te wagen. In alle formaten kon je de 'extreme videos' bestellen door simpelweg een meeltje te sturen naar mrnasty@valiant-ent.tv... hmmm. Op het aanwezige forum werd geluld over hoe je de vlekken uit je leren outfits haalt, stonden een aantal kruisloze mannelijke strings aangeboden (wie wil ze niet?) en werd er gevraagd wanneer de volgende jacht zou zijn.
Toen ik verder naar beneden scrolde trof ik drie korte videoclips aan. De vage en duistere beelden gaven niet veel weg over wat er nou precies gebeurde, maar ik kon gelukkig nog net opmaken dat ze van een videogame waren.
Combineer deze voorkennis met de titel van het spel, en je begrijpt dat ik een paar keer moest slikken toen Rockstar aan de vooravond van de trip, ons verzocht het te laten weten als je last van astma had of moeilijkheden ondervond met ademen in vochtige ruimten...

BIGSHOT

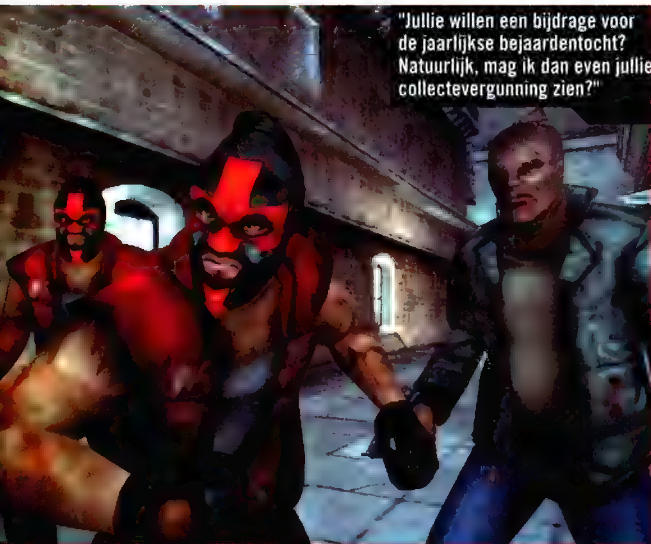
Na een rondje door de stad te hebben gewandeld en een paar drankjes te hebben gedronken met een aan-

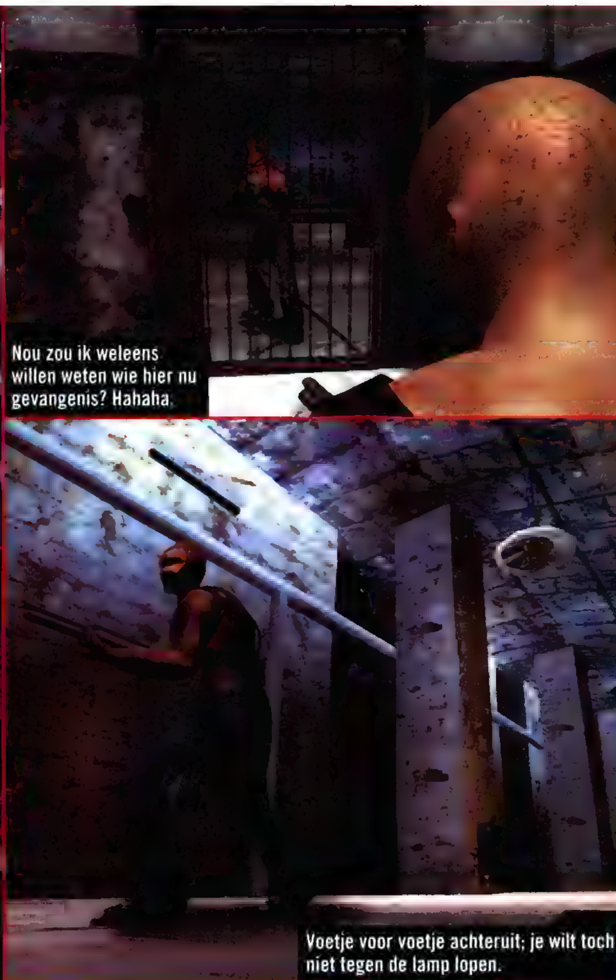


"Kom snel mee, we moeten dat oude dametje daar even helpen met oversteken."



Doe je werk met een lach... en voor je 't weet is 't zaterdag.


"Jullie willen een bijdrage voor de jaarlijkse bejaardentocht? Natuurlijk, mag ik dan even jullie collectevergunning zien?"


Nou zou ik weleens willen weten wie hier nu gevangenis? Hahaha.

Voetje voor voetje achteruit; je wilt toch niet tegen de lamp lopen.



Troost je Steven; als je wat langer bij de PU bent, kom je vast nog wel een keer mooie PR-meiden tegen. (Lelijke, Belgische collega's zullen er echter altijd blijven...)

ROCKSTARS

Om te zorgen dat de pers niet al te getraumatiseerd naar huis ging na het zien van deze ode aan geweld, had Rockstar nog een gezellig avondje voor ons gepland. We werden eerst getrakteerd op een uitgebreid etentje in een Japans restaurant. Daar maak je deze fijnproever, voor wie zondag snackbar dag is, wel blij mee.
Vervolgens werden we ook nog eens met busjes van de een naar de andere club gereden om daar effe gezellig na te borrelen. Helaas houdt alles tegen een uurtje of drie wel op doordeweeks in Londen en stonden we voor we het door hadden weer in de lobby van het hotel te bedenken wat we nog konden doen.
Toen had iemand het briljante idee om het feestje door te zetten op de hotelkamer van Jeff. Hier hebben we nog tot in de vroege uurtjes geluidsoverlast voor de buren veroorzaakt, en na het plunderen van de minibar de mensen van de roomservice geïrriteerd. Echte rockstars, die jongens van Rockstar!


"Nee, sorry meiske; ik heb al een hond."

tal gasten van Rockstar en pers van andere tijdschriften, was het eindelijk tijd om erachter te komen hoe ze Manhunt aan ons gingen presenteren. Al snel bleek dat ze het niet aan ons maar aan mij gingen laten zien. De presentatie was namelijk bedoeld om in je eentje te beleven, dus zouden we individueel naar de nog geheime locatie gebracht worden.
De taxi waar ik in werd gestopt reed door het drukke Londen, totdat een afslag ons opeens richting een verlaten industrieterrein voerde. Eenmaal bij het aanwezige vervallen complex aangekomen stond daar, bij een glimmende filmcaravan met Manhunt regisseursstoelen, Marketing Director Terry Donnovan op mij te wachten.
Donnovan is een van de drie grote mannen achter Rockstar, en ging mij er van overtuigen hoe vernieuwend het bedrijf is. Hoe ze altijd risico's durven te nemen, nooit op safe spelen en telkens weer met iets compleets nieuws te komen... zoals Manhunt dus.
Nou ben je als videogame journalist natuurlijk dit soort babbels wel gewend en laat je je niet meer zo makkelijk imponeren door propaganda. Maar het was evengoed een mooi gebaar om deze taak door een van de bigshots van het bedrijf te laten vervullen.

PIKDONKER

Nadat hij zijn zegje had gedaan werd ik door een PR dame het gebouw in geleid. Na een lange trap stapten we een pikdonkere gang in. Met al het zonlicht dat buiten scheen was ik hier in één keer totaal blind. Gelukkig had mijn gids een zaklamp zodat ik achter het lichtje aan kon wandelen, alleen was hier geen licht aan het eind van de tunnel.
Na een lange tocht door een kronkelend doolhof kwamen we aan in een grote en nog steeds donkere kamer waar opnameapparatuur stond. De grote en kleine beeldschermen hier aanwezig toonden het Manhunt logo.

SNUFF MOVIE

Helaas was het spel nog niet zo ver gevorderd dat ze de controller in de handen van de pers wilden leggen, om te voorkomen dat die niet alvast gaan zeiken over control problemen die toch nog verholpen gaan worden. Jammer maar begrijpelijk.
Zo zat ik daar dus met Devin Winterbottom (die jongen moet het lastig hebben gehad op school) die het spel ging spelen en met Jeff Castaneda die zijn stoerste stem opzette om de presentatie van een spannend begeleidend verhaal te voorzien.
Ze begonnen met een filmpje dat de sfeer en stijl duidelijk moest maken. Jeff vertelde hierbij dat films als 8mm, Jacob's Ladder en Seven als inspiratie hebben gediend. Oftewel, ze proberen in Manhunt een soort ziek 'snuff movie' sfeertje neer te zetten.
Na het zien van het introductiefilmpje was ik er in ieder geval van overtuigd dat ze qua vibe aardig op weg waren.
Het verhaal past ook redelijk goed in dit plaatje. In plaats van een held speel je ditmaal allesbehalve een lieverdje. James Earl Cash is een veroordeelde op death row, die een fijne executie staat te wachten. Maar opeens word je niet wakker in je cel, maar blijkt dat je door een of andere rijke stinkerd bent ontvoerd om voor zijn vermaak opgejaagd te worden. Natuurlijk waagt deze ellendeling zich niet zelf in gevaarlijke situaties en wordt alles voor hem gefilmd, wat hem de bijnaam de 'director' oplevert. Jij wordt steeds in verlaten en afgezette gebieden losgelaten, zoals warenhuizen en gevangenissen, waar groepen van hunters je opjagen. Nou beland je natuurlijk niet zomaar op death row, dus als ik zeg dat onze James niet vies is van een gezonde dosis moord en doodslag overdrijf ik niet. Die hunters staat dus wat te wachten.

EXECUTIONS

De gameplay is een mix van elementen uit survival horror, action/adventure en stealth games. Je speelt alles vanuit een third-person view, terwijl je door real-time omgevingen sluipt en rent. Hierbij zijn er meerdere mogelijkheden om je vijanden uit de weg te ruimen. ▶

De eerste manier, die het spel ook het meeste zal kenmerken, is om hen door middel van executions om zeep te helpen. Hiervoor zijn verschillende items te gebruiken. Je moet een vijand van achteren weten te grijpen, zodat je hem met een druk op de knop gewelddadig kan executeren... voor het vermaak van de director natuurlijk. Vanuit de door het level geplaatste camera's zie je deze acties uitgevoerd worden.
Ik heb tijdens deze presentatie gezien hoe James bewees dat het hoofd van een hunter wèl in een plastic zak past, je creatief een glasscherf in een nek kan laten verdwijnen, je jezelf met een grote honkbalknuppel zonder bal ook kan vermaken en dat het opensplijten van een hoofd met een hakmes toch nog een paar slagen kost.
Los van deze executies heb je ook de mogelijkheid om een vijand gewoon aan te vallen en op deze gericht te blijven terwijl je bijvoorbeeld op hem in hakt of hem uit elkaar knalt met een shotgun.



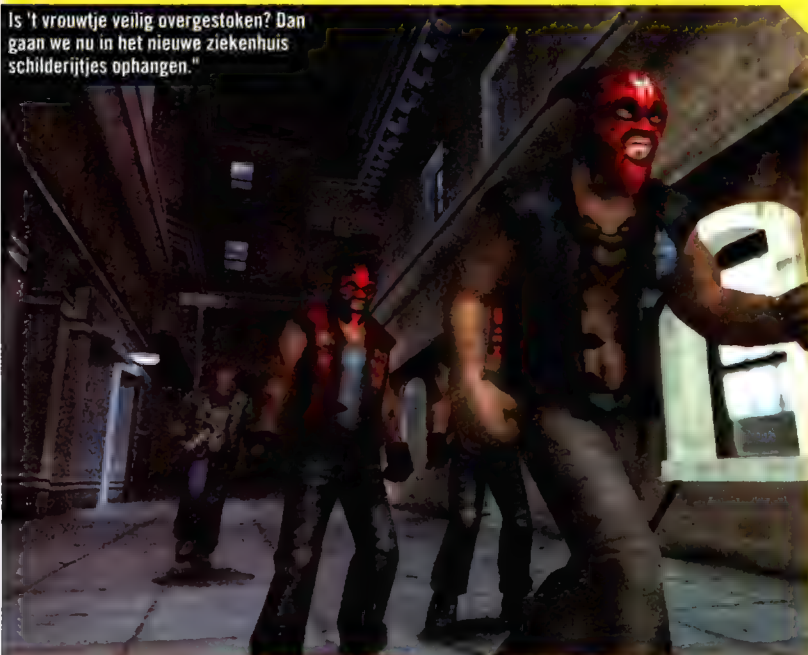
"ZE PROBEREN IN MANHUNT EEN SOORT ZIEK 'SNUFF MOVIE' SFEERTJE NEER TE ZETTEN, EN ZE LIJKEN QUA VIBE AARDIG OP WEG."

VAN ALLES WAT

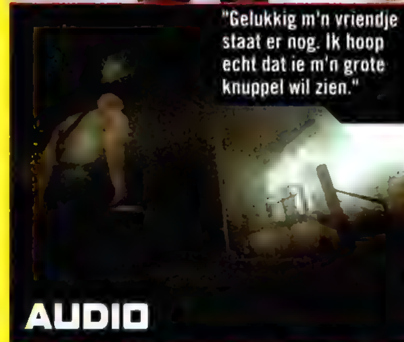
Zo heb je dus momenten dat je de hunters heel subtiel één voor één uitschakelt, om vervolgens een hele bende te lijf te gaan voor wat meer standaard actie. Om de zoveel tijd kom je, zoals in het stuk dat ik heb gezien, een vaag type met een leren masker tegen, die als tussen- of eindbaas fungeert.
Tijdens de presentatie was er ook een stuk waar James op zoek moest naar een item om een hangslot van een hek te verwijderen. Dit voorziet het spel van de bekende zoek en vind opdrachtjes.
De stealth elementen vind je terug in de manier waarop licht en geluid je waarneembaarheid beïnvloeden. Linksonder heb je een radar waarop je kan zien of er hunters bij je in de buurt staan en hoe ver het geluid dat je maakt te horen is.
Tevens heb je een meter die aangeeft hoeveel licht er op je valt. Sommige plekken in de levels zijn pikdonker en dienen als 'save zones'.
Hier kan je ten alle tijden schuilen en ben je nooit zichtbaar voor vijanden. Ook lieten ze zien hoe je een hunter naar jouw verdieping binnen een gebouw kan lokken door op de muur te kloppen (Snake!?!) en in een donker hoekje moet wachten tot hij zijn rug naar je keert. Vervolgens kan je 'm op de eerder genoemde manieren executeren.

NIEUWSGIERIG

Dit alles deed me een beetje denken aan een soort twisted Splinter Cell. Of het ontwikkelingsteam Rockstar North dezelfde kwaliteit weet te bereiken als deze topper moet echter nog blijken.
Zo mogen de hunters er nog wel een paar IQ punten bij krijgen, zodat ze iets fanatieker zoeken en slimmer aanvallen. Ook vraag ik me af of de afwisseling tussen executies en standaard aanvallen wel genoeg variatie oplevert.
Natuurlijk heb ik maar een gedeelte gezien en is Manhunt verre van klaar. Het moet allemaal nog blijken hoe de game uiteindelijk speelt en wat voor items en elementen er nog worden ingestopt.
Ik ben echter zeker nieuwsgierig naar het eindproduct want Manhunt heeft zeker de potentie om een aparte game te worden, gemaakt puur voor een zeer volwassen doelgroep. ◄


Is 't vrouwtje veilig overgestoken? Dan gaan we nu in het nieuwe ziekenhuis schilderijtjes ophangen."

"Draait m'n Pitbull eindelijk eens een mooie drol, heeft iemand 'm helemaal plat getrapt!"



"Gelukkig m'n vriendje staat er nog. Ik hoop echt dat ie m'n grote knuppel wil zien."

AUDIO

Een van de sterkste punten van Manhunt, afgezien van de bloederige executies, is het geluid. Deze bevat de standaard spannende effecten en deuntjes, maar verandert dynamisch aan de hand van wat er op het moment gebeurt. Er komen heel vloeiend vanzelf wat nieuwe geluiden en muziekjes bij als je in de buurt van een hunter komt, om zo de hele boel lekker een beetje op te zwepen.
Ook alle doorsnee geluidseffecten, zoals het opensplijten van een hoofd (doorsnee toch?), klonken erg geloofwaardig. Met de audio zit het dus wel snor; dit wordt er een om met je koptelefoon op in het donker te spelen.

KILLER 7

Ieder nieuw spel dat gebruikt maakt van cell-shading wordt er al snel van beschuldigd in te spelen op een hype. Is het Killer 7 ook daarom te doen? Of valt het met die hype sowieso wel mee?

Ach, als je gaat tellen is het slechts een heel klein percentage van alle games dat cell-shading gebruikt, dus om nu te spreken van een hype lijkt me in dit geval wat overdreven. Persoonlijk krijg ik overigens maar geen genoeg van deze visueel vaak artistiek ogende stijl. Tevens geeft cell-shading mooi tegengas aan de steeds realistischer wordende graphics van de huidige generatie consoles. Een soort ode aan de sprite, die zo goed als verloren is gegaan (tenzij je in het bezit bent van een GBA). Ook zouden dit soort graphics nogal kinderachtig zijn, want het is tenslotte tekenfilmachtig. Grote onzin wat mij betreft, want iedereen die bekend is met Animé, Manga en Hentai *(en Penthouse Comix – Ed)* weet dat niet alles dat wordt getekend voor kinderen is bestemd. Killer 7 draagt nu ook zijn steentje bij om dit vooroordeel uit de wereld te helpen.

ALIAS SMITH

Dankzij deze exclusieve Gamecube titel van Capcom wordt duidelijk dat cell-shading ook een hele duistere en grimmige wereld neer kan zetten. In Killer 7 speel je de 65 jarige Harman Smith. Deze gast is alles behalve een actieheld want hij heeft moeite met lopen en zit dan ook meestal in zijn rolstoel. Ondanks zijn huidige staat is Harman nog steeds een van 's werelds meest gevreesde huurmoordenaars. In de loop van de tijd heeft Harman een soort van schizofrenie opgelopen, wat de aanwezigheid van zeven verschillende persoonlijkheden in zijn hoofd verklaart. Het gaat echter allemaal wat dieper dan het uitvechten van meningsverschillen met jezelf. Ieder van deze types heeft namelijk zijn eigen uiterlijk, kracht en naam. Laten we ze effe snel langs gaan. Zo heb je Garcian Smith, Dan Smith, Masked Smith, Coyote Smith, Con Smith, Kaede Smith en Kevin Smith (nee, geen Jantje). Krachten als telekinese, onkwetsbaarheid door middel van vuur, door objecten heen teleporteren en het oproepen van een dodelijke bloedregen komen dankzij hen tot je beschikking. Een dodelijk zevental zeg maar… hehe… hihi…ahum, sorry.

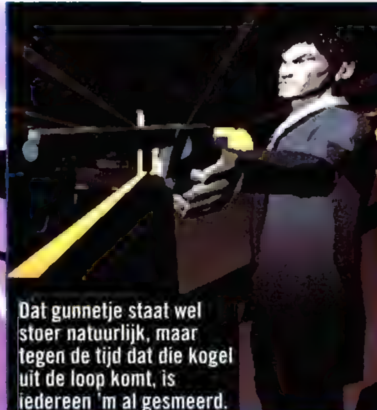
TIJDSPRONG

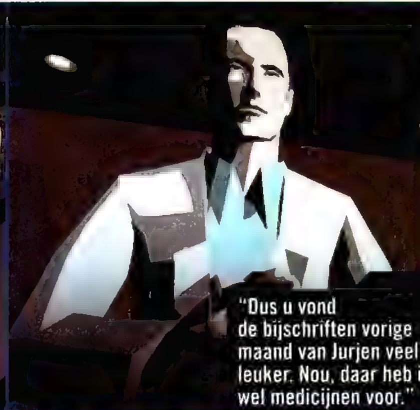
In dit action/adventure ligt de nadruk iets meer op actie dan op adventure. Je besteedt dus meer tijd aan het uitschakelen van vijanden dan aan het praten tegen andere mensen, alhoewel beide gameplay elementen voorkomen. Killer 7 bevat maar liefst vijf verschillende verhaallijnen, die zich verspreid over vier verschillende werelden ontvouwen. Maar niet alleen de locaties variëren, ook de tijd waarin het zich afspeelt maakt een kleine sprong. Een gedeelte vindt plaats in het heden, terwijl voor bepaalde gebeurtenissen naar 2005 wordt geschakeld. En zoals je tegenwoordig ook verwacht van een beetje hoogstaande game, handelingen in het heden zijn van invloed op de wereld in 2005.

HEAVEN'S SMILE

De bad guy van het verhaal is Kun Lan, een oude vriend en buurman van Harman (ik wist wel dat er iets geks was aan die man). Zijn organisatie gebruikt onschuldige mensen om regeringen omver te werpen. Deze mensen draaien door dankzij de 'heaven's smile', waardoor zij niet alleen een vreemde blik in hun ogen krijgen, maar ook veranderen in bloeddorstige monsters. Instinctief vormen zij legers die de macht grijpen.
Het feit dat deze mensen onder invloed van de 'heaven's smile' Harman's vrouw Suzy hebben vermoord dient als de benodigde extra motivatie om Kun Lan hardhandig uit de weg te ruimen. Een duister verhaal, waarin twee even duistere types elkaar bestrijden. Wat nou kiddie?! ◄


Verdacht? Ben je gek, dit is die beroemde violist van het NewYork Philharmonic.


Dat gunnetje staat wel stoer natuurlijk, maar tegen de tijd dat die kogel uit de loop komt, is iedereen 'm al gesmeerd.


"Dus u vond de bijschriften vorige maand van Jurjen veel leuker. Nou, daar heb ik wel medicijnen voor."


Dit doet me denken aan dat beroemde schilderij 'De Schreeuw' van Edvard Munch. En ook aan de rij 's middags bij de VNU kantine.





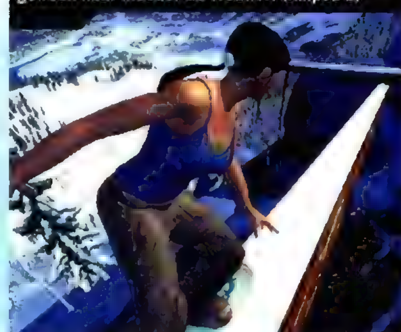
SSX 3 EN AMPED 2

Het wordt weer winter en dat betekent tijd voor de jaarlijkse ronde snowboardgames. Er zijn ook dit jaar weer een boel titels die gaan strijden om de eer van beste snowboardgame maar nu al lijken twee kandidaten met kop en schouders boven het maaiveld uit te steken: SSX 3 van EA en Amped 2 van Microsoft.

Als je alleen een PS2 of GameCube hebt, is de keuze snel gemaakt want Amped 2 zal alleen op de Xbox verschijnen. Ben je in het bezit van die laatste console dan zal het een kwestie van afwegen zijn.
Ik moet natuurlijk beginnen te vertellen dat allebei de games heel goed gaan worden. Ze zien er prachtig uit en het is zo klaar als een klontje dat er met veel gevoel voor perfectionisme aan is gewerkt. Maar er zijn een paar belangrijke verschillen. Om te beginnen is Amped 2 een game waarbij het meer draait om de tricks dan om het racen.
Bij SSX 3 spelen de moves eveneens een grote rol maar er is door de developers juist voor gekozen om de avontuurlijke snowboarder ook iets te bieden. Daarom kun je bij SSX 3 de berg naar hartelust verkennen en zelf je eigen tempo bepalen. Hoe meer je van de game unlockt, des te groter het deel van de berg dat je met je board kunt betreden.
Er zijn bij SSX 3 in totaal drie pieken op de berg en als je goed je best doet kun je vanaf de hoogste piek helemaal in één keer in freeride naar beneden boarden. Daar ben je dan een half uurtje mee bezig.

BATTLE OF THE SOUNDTRACKS

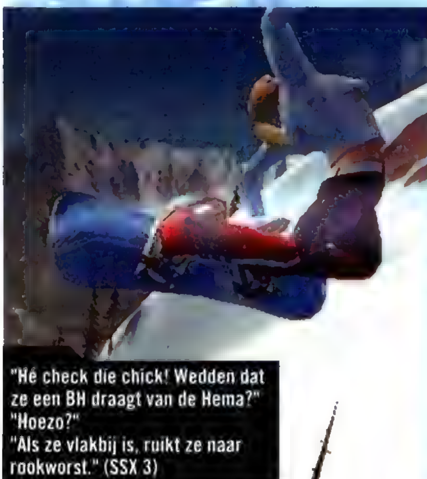
Amped 2 kent niet één grote berg maar een heleboel kleinere tracks. Dat betekent niet dat er minder te snowboarden valt maar dat juist de afwisseling groter is. Tenminste, als je het verschil ziet tussen de ene witte piste en de andere.
De Microsoft game gaat in ieder geval wel ver in zijn opzet om de ultieme piste ervaring te brengen. Ze hebben met behulp van geavanceerde satelliettechniek geprobeerd om pistes van Australië tot aan Canada na te maken.
Dat is ze goed gelukt maar ik was nog meer onder de indruk van de soundtrack, die kent maarliefst 300 tracks! Ja je leest het goed. Bij mijn weten is er nog nooit een game gemaakt waar zo ontzettend veel verschillende tracks in zitten.
Overigens kent de soundtrack van SSX 3 ook weer een aantal grote namen én, nog belangrijker, een aantal beginnende artiesten die dankzij EA's eigen muzieklabel een kans krijgen om de wereld kennis te laten maken met hun muziek.


Ik word gek van al die schaarsgeklede, prachtige, jonge chicks. Ik moet immers 's avonds ook weer gewoon naar moeder de vrouw... (Amped 2)


Voor morgen verwacht het KNMI licht bewolkt weer, vrijwel overal droog met slechts hier en daar een boarder. (Amped 2)

VERGELIJKING

We hebben nu allebei de games een tijdje gespeeld maar het zijn nog geen definitieve versies. Dat betekent dat wij nog geen definitief oordeel vellen maar meer een verslag geven van onze eerste impressies. Toch is het moeilijk om dit stuk af te sluiten zonder een soort van voorzichtige conclusie. Ik zal daarom proberen om mezelf zo diplomatiek mogelijk uit te drukken. Daar gaan we.
Het is duidelijk dat we hier te maken hebben met twee topgames die allebei hun sterke kanten hebben. Amped 2 leunt zwaar naar de tricks en de moves en met zijn indrukwekkende soundtrack kun je er van op aan dat deze game het goed zal doen bij de hardcore snowboarders. SSX 3 probeert meer gamers tevreden te stellen en heeft een wat gevarieerdere gameplay. De mogelijkheid om een bergpiek gewoon op je eigen tempo te verkennen is daarbij wat mij betreft een gouden greep. ◄


"Hé check die chick! Wedden dat ze een BH draagt van de Hema?"
"Hoezo?"
"Als ze vlakbij is, ruikt ze naar rookworst." (SSX 3)


"Af en toe kijk ik er heel dom bij, want het is eigenlijk stiekem best leuk als ze je nafluiten." (SSX 3)

OUTLAW VOLLEYBALL

Ik ben de tel kwijtgeraakt maar volgens mij is dit al de derde of de vierde beachvolleyball game die ik voorbij zie komen in een relatief korte tijd.
Zou er sprake zijn van een hype of heb ik iets gemist?

Waar komen al die beachvolleyball spellen vandaan vraag je je dan af. Ik geloof niet echt dat zulke games goed verkopen dus dat is niet de reden dat ze gemaakt worden.
Zouden programmeurs het misschien gewoon leuk vinden om games te maken met blote wijven? Het is zeer waarschijnlijk dat dat de reden is van al die games waarbij tieten en billen het overgrote deel van het scherm opvullen.

INDRUKWEKKEND STEL

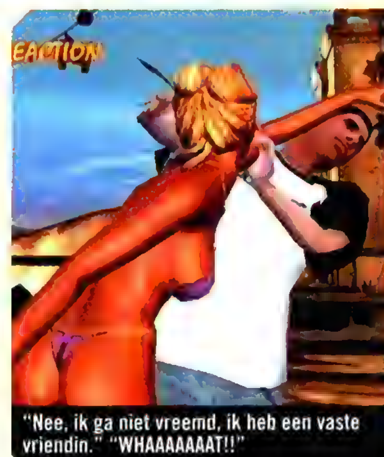
Bij Outlaw is dat niet anders. Bij het begin van elke match zoomt de camera subtiel in op een indrukwekkend stel tieten.
Of de camera draait even nonchalant over het veld en blijft net even te lang gericht staan op de nice ass van een van de nietszeggende modellen die gebruikt zijn voor deze game.
Ik had de preview-versie nog geen drie minuten gespeeld en ik begreep al precies waar 't allemaal om draaide.
Dat hele volleyballen is een slap excuus om naar die blote wijven te kijken en om proberen uit te vinden of de developers niet ergens een soort knoppencombinatie hebben ingeprogrammeerd waarbij die wijven keihard worden afgepaald door die ene kale getatoeëerde gast (die overigens echt in de game zit!).

VET MOEILIJK

Los van het strand en de zestien characters waarvan er, ongelofelijk genoeg, acht mannelijk zijn, heeft deze game weinig bijzonders in huis.
Je kunt een beetje volleyballen maar dat gaat echt nergens over en ook het niveau van de A.I. laat nog behoorlijk wat te wensen over.
Het spel is vet moeilijk maar de kans is groot dat je daar niet eens op let.
Het is gewoon de bedoeling dat je de dames zo beweegt dat hun welgevormde rondingen zo goed mogelijk in beeld komen. Een fantastisch concept en het is ook de enige reden dat we de game een previewtje gunnen.

XBOX LIVE BIKINI'S

Trouwens, had ik al gezegd dat deze game Xbox Live ondersteunt? Nee? Nou, je raadt het dan waarschijnlijk al... deze game ondersteunt Xbox Live.
Je kunt nieuwe content downloaden, zoals nog kleinere bikini's en misschien zelfs wel een paar nieuwe meisjes.
Je kunt de game ook online spelen tegen andere gasten die niets beters te spelen hebben maar ik kan me niet voorstellen dat hier massa's op af zullen gaan komen... ◀



"Nee, ik ga niet vreemd, ik heb een vaste vriendin." "WHAAAAAAAT!!"


Persoonlijk kijk ik net zo lief naar biljarten en marathonschaatsen.

URBAN FREESTYLE SOCCER

Ibrahimovices (ofwel bewust geplaatste elleboogstoten), trucjes op de vierkante meter en goals vanuit schier onmogelijke posities; het is allemaal mogelijk in deze arcade-style straatvoetbal titel.

Acclaim komt dit najaar op praktisch alle systemen met een voetbalspel dat behoorlijk afwijkt van de footiegames die we gewend zijn. Urban Freestyle Soccer speelt zich namelijk niet af op de groene velden maar op haast hermetisch afgesloten pleintjes.
Er zijn tien teams bestaande uit vier man per team aanwezig en het is de bedoeling om op een NBA Street-achtige manier je tegenstanders te verslaan. Met andere woorden; veel, zoniet alles is geoorloofd en hierbij zul je de meest bizarre moves uit de hoge hoed kunnen toveren.
Bij winst zal jouw team het territorium van je tegenstander innemen en wanneer je de asses van alle teams gewhooped hebt, mag je jezelf kronen tot de straatvoetbalkoning van de stad. Het is een alleraardigst concept, en ook al heb ik een gruwelijke hekel aan het woord 'urban' (ik zal jullie nog wel eens een keertje uitleggen waarom), het lijkt er op dat dit een uiterst vermakelijke game gaat worden.

GRIMMIG

De sfeer is grimmig in de 'concrete jungle'. De veldjes zien eruit alsof de vuilnismannen er al maanden met een grote boog omheen lopen en veel teams hebben een echte over mijn lijk-mentaliteit. Zo hoort het natuurlijk ook in een game als dit. Langs de lijnen liggen dozen, tonnen en banden verspreid die een kleine rol in het geheel spelen. Zo kun je er overheen flikkeren maar belangrijker nog; je kunt je tegenstanders op het verkeerde been zetten door de bal via deze items naar je medespelers te passen.
Toch is dit een bijkomstigheid, want de meeste actie vindt plaats op het speelveld zelf. Op die velden zijn er vijf spel-opties, te weten Home Turf, Versus Mode, Freestyle, Street Challenge en uiteraard de Training Mode met een redelijk uitgebreide tutorial. Die heb je ook wel nodig, want er valt heel wat uit te leggen.
Zo kent UFS een behoorlijk uitgebreid tricksystem waarmee je allerlei trucjes en combo's kunt uitvoeren en kun je op verschillende manieren je tegenstanders pijnigen door ze bijvoorbeeld een flinke beuk te geven of met twee benen een aanslag op hun enkels te plegen. Time je deze moves goed, dan wordt een speciale meter gevuld en wanneer die meter vol is, kun je een speciale move maken die in de meeste gevallen leidt tot een waanzinnig doelpunt.
De actie verloopt erg snel (misschien wat té snel), de besturing is solide, de graphics ogen aardig en de soundtrack is erg vet. Zo nu en dan dropt de framerate behoorlijk maar als Silicon Dreams er in slaagt om dat nog wat op te poetsen, kunnen we best wel eens een winnaar in handen krijgen. ◀



Ik heb laatst precies zo'n bal gekocht voor m'n zoon; € 10,- bij Sporthuis Theo Tol in Volendam. (Ik heb nog een nieuw tennisracket nodig, Theo.)


Ik ben reuze geëmancipeerd, maar ik zie vrouwen toch liever paardrijden en turnen... of in de keuken natuurlijk.

De alweer bijna twee jaar oude Xbox klapper Halo verschijnt zeer binnenkort eindelijk voor PC. Jan vloog naar Dallas en bezocht Gearbox voor een hands-on presentatie.

Waarom naar Dallas vliegen om Halo op PC te spelen? De game is al bijna twee jaar oud, ik heb de Xbox-versie inmiddels drie keer uitgespeeld en het spel is nagenoeg exact hetzelfde op de PC. Daarnaast dient de vraag zich aan: houdt Halo op PC zich wel staande tussen al het first-person shooter geweld van nu en later, met het onvermijdelijke Half-Life 2 als meest aansprekende aankomende release. Eén onmetelijk groot voordeel heeft Halo op PC ten opzichte van zijn oudere broer natuurlijk wel, en dat is online multiplayer. Datgene wat we al jaren willen met Halo op Xbox, namelijk oline fraggen totdat we erbij neervallen, vindt zijn beslag op de PC! Met dubbele gevoelens en visoenen van pruimtabak kauwende cowboys die op briesende hengsten over olievelden galopperen, stapte ik op het vliegtuig.

HALO: COMB

GEEN CO-OP

Een onderdeel dat bij Halo op Xbox bijzonder goed in de smaak viel, was de coöperatieve mode.
Hier kon je samen met een vriend of vriendin, in splitscreen, de complete singleplayer campaign naspelen. Halo op PC kent geen co-op mode. Randy Pitchford President van Gearbox: " We wilden wel co-op doen maar dan alleen via netwerk. Je gaat geen PC-scherm en toetsenbord delen, dat zou belachelijk zijn. Echter, om de complete campagne te spelen via netwerkoptie (een LAN of internet), zouden we de complete game opnieuw hebben moeten programmeren. En dat ging niet."

ZEGGINGSKRACHT

De PC-versie van Halo is ontwikkeld door Gearbox Software; geen onbekende in de industrie. Gearbox heeft zichzelf behoorlijk in de kijker gespeeld met twee uitstekende Half-Life add-ons (Blue Shift en Opposing Force), de PS2-versie van datzelfde Half-Life en de prima PC poort van Tony Hawk 3. Ze waren aangenaam verrast toen Bungie hen

♪ Wat ruist daar door het struiuiuiuikgewas? ♪



benaderde met de klus om Halo op PC te gaan doen. Dat was overigens pas een jaar nadat Halo op de Xbox verscheen, waaruit we kunnen afleiden dat Bungie eerst zelf nog heeft gestoeid met het overzetten van de megaklapper. Halo op PC is qua singleplayer precies dezelfde game, waarin jij als Master Chief te voet en in voertuigen, alleen of met behulp van mariniers de buitenaardse Covenant bevecht. Na de game weer even gespeeld te hebben, we kregen een preview-versie mee naar huis, moet het me toch even van het hart dat de singleplayer nog altijd ijzersterk is. Terwijl andere spellen na een jaar eigenlijk alweer gedateerd zijn, heeft Halo op PC nog niets aan zeggingskracht en inhoud ingeboet. Vooral de voortreffelijke A.I., het meeslepende verhaal en de intense shoot-outs zijn nog altijd van hoog niveau.

BATTLEFIELD EVOLVED?

De echte opwinding ligt natuurlijk bij de online multiplayer modes. Naast de standaard modes die we ook kennen van de Xbox, zijn er een trits nieuwe modes waardoor het totaal op een slordige veertig komt.


Makkers staakt u wild geraas. Hoezo, 't is war, toch? Hahaha.


Intergalactisch spreekwoord: 'De Masterchief valt nooit ver van de boom'.

Battlefield 1942-achtige gevechten. Ik weet zeker dat spelers van EA's populaire WO II titel deze futuristische variant helemaal te gek gaan vinden.
Ook het gegeven dat de pace iets lager ligt in vergelijking met de hectiek van bijvoorbeeld UT 2004 of Quake III en het feit dat je maar een of twee wapens kunt dragen, geven de online battles een aangename twist. En ja, eindelijk kun je met je buddies samen online in die stoere Warthog hoppen om de vijandelijke vlag te stelen of in een Assault mode de vijand terug te dringen.

eens alleen online opgepakt mogen worden: de fuel rod gun en de flamethrower. De fuel rod gun ken je al uit Halo op Xbox, maar werd daar tegen Master Chief gebruikt, zelf kon je het wapen niet oppakken. Deze krachtige gun is erg effectief tegen voertuigen.
De flamethrower lijkt vervolgens een lomp wapen maar het veroorzaakt flinke schade. Je hebt je tegenstanders geroosterd voordat ze "well done" kunnen zeggen.
En mochten alle modes niet genoeg zijn, dan kun je binnen een paar minuten je eigen variant maken.

CONDITION GEARBOX?

Counter-Strike: Condition Zero moet, na bizar veel vertraging en voortdurend doorschuiven van het project, zo ergens rond deze tijd in de winkels liggen af. Gearbox heeft even aan Condition Zero gewerkt, maar uiteindelijk werd de singleplayer Counter-Srike game gedropt bij Ritual Entertainent (makers van Sin, Heavy Metal F.A.K.K., Elite Force 2). We vroegen dezelfde Randy Pitchford waar het fout is gegaan.
Pitchford: "Het is niet zozeer een kwestie van fouten, als wel botsende visies.
We dol zijn dol op Counter-Strike, we hebben die game helemaal gek gespeeld. Voor de offline variant die Condition Zero werd, hadden we allemaal objective based gameplay elementen bedacht.
Spelers moesten nog steeds het idee hebben dat ze onderdeel van een team waren. Uiteindelijk wilde Valve toch iets anders, maar er zit wel degelijk content in C:CZ dat onze handtekening draagt. Ik heb Ritual's versie nog niet gespeeld maar ik ben reuze benieuwd!"

AT EVOLVED

Uiteraard konden we aanschuiven aan het plaatselijke netwerk van Gearbox waar journalisten en Gearbox medewerkers elkaar het vuur aan de schenen legden.
Zeer fraai zijn de nieuwe maps die enorm uitgestrekt zijn en zich daardoor uitstekend lenen voor

PRETRAKET

Over de Warthog gesproken; Gearbox heeft een nieuwe Warthog ontworpen die enkel in multiplayer te besturen is. Het is in principe hetzelfde voertuig alleen in plaats van een mounted mitrailleur bedien je nu een mounted rocketlauncher. Deze schiet vele malen trager maar is tegelijkertijd ook veel destructiever. Daarnaast zijn er twee nieuwe wapens die even-

Gearbox laat je de game heel simpel modden waarbij je alles zelf instelt en aanpast: het aantal voertuigen, de winnende condities, de maps, de wapens... noem maar op. Dat betekent dat we in de nabije toekomst alleen nog maar meer Halo online battles mogen spelen. En neem maar van mij aan dat dit geen onaantrekkelijk vooruitzicht is. ◄




Gelukkig hebben ze er net bij de Kwik Fit vier nieuwe zwembanden onder gemonteerd.


"Je dacht een toiletruimte met een pisbak en een WC?" Nee, eikel; multiplee is iets heel anders!"


Heb ik weer; vorige week gevechten afgelast omdat de scheids niet was op komen dagen, en nu staan de plassen op 't slagveld.


POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX





HIDDEN & DANGEROUS 2

De eerste Hidden & Dangerous uit 1998 is een van de meest uitzonderlijke games die ik ooit onder ogen kreeg. Extreem buggy en toch leuk om te spelen.

H&D onderscheidde zich van andere tactical shooters door de enorme diepte van de gameplay; elke missie vroeg om een team met een geheel andere samenstelling en bepakking. Daarnaast diende je behoorlijk pittig strategisch na te denken over waar je jouw manschappen plaatste en hoe je een doel wilde aanvallen want de vijand liet zich allesbehalve makkelijk afslachten... mede dankzij de fijne bugs. Nu, dat alles zit ook weer in deel 2, op die bugs na dan hopelijk.

NADENKEN

H&D 2 bestaat uit een campaign en een Multiplay mode. Voorafgaand aan iedere missie krijg je een briefing waarin opdracht, doel en punten van aandacht opgesomd worden. Je kiest vervolgens je team (vier man) en gaat op pad.
Het spel dwingt je als het ware na te denken over je aanval. Laat ik een missie met je doornemen, dan weet je waar ik het over heb.
De opdracht is een meteorologisch instituut van de Duitsers te traceren ergens op een afgelegen ijsberg. Ik moet achtereenvolgens: de locatie vinden, de research documenten vinden, alle vijanden elimineren en tot slot het hoofdkwartier melden dat de missie succesvol is afgerond.
Als team heb ik een aantal specialisten nodig. In ieder geval een sniper om de boel te verkennen, een heavy gun men om me dekking te geven en een gast die met explosieven om kan gaan.
Met alleen maar heavy gun bikkels kom ik er niet. Ten eerste zal ik dan nooit een goed overzicht kunnen krijgen van de locatie (dat kan alleen de sniper met zijn adelaarsogen) en mocht ik de locatie al vinden, dan zal ik op zeker door de wachtposten afgemaakt worden.
Zodra ik de locatie gevonden heb, of zodra er vijanden in de buurt komen, gaat het beeld in Tactical mode. Dat wil zeggen, je kunt nu in een menu aan de onderkant van het scherm je manschappen besturen, en dat gaat wel ietsiepietsie verder dan 'ga daar heen', 'aanvallen' en 'dekking geven'.
In H&D 2 kun je jouw soldaten verregaand je wil opleggen. Je bepaalt het tempo van hun opmars, hun agressie, hun route, hun houding, etc. En dat is niet alles, tijdens de aanval of verdediging kun je altijd terugkeren naar het Tactical mode scherm, of je neemt de besturing van een van je vier teamleden direct ter hand.

SEARCH & DESTROY

Voor zover ik dat kon zien, zijn de missies afwisselend maar niet perse origineel. Veel search & destroy werk. Opvallend was wel de afwerking en het realisme in zowel de omgeving (alle locaties zijn waarheidsgetrouw) als de uitrusting.
Ronduit bizar was de A.I. die soms briljant dan weer dramatisch was. Verdedigt zo'n gast een post met huid en haar, ren je langs hem naar binnen, volgt ie je niet meer...
Ik wil nu niet roepen dat Hidden & Dangerous 2 een dikke 8 of hoger gaat scoren. Daarvoor heb ik nog te weinig gespeeld en zaten er, eerlijk is eerlijk, nog iets te veel bugjes en foutjes in... maar die kunnen verbeterd worden.
H&D 2 gaat in het ideale geval diepgang brengen waar je U tegen zegt. Plus een interessante multiplayer met maps met verschillende lagen erin.
Zo battelde ik op een brug waar je overheen én onderdoor kon lopen. Daarnaast zijn wagens en tanks bestuurbaar, terwijl je maat het kanon bedient.
H&D 2 móet deze package ook wel aan boord hebben, want om nu te zeggen dat er nauwelijks WO II shooters uitkomen momenteel...



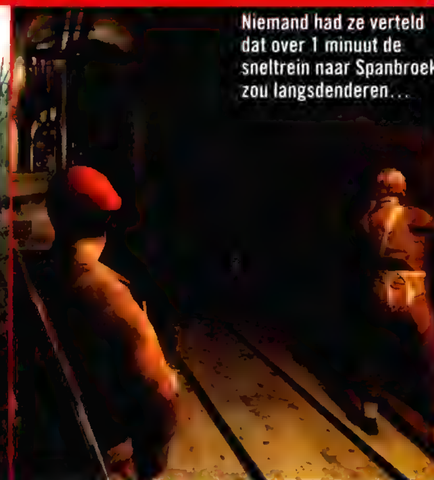
Kijk, dat is nu eens zo'n screen die de titel helemaal waarmaakt.



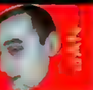
"Hik, burp, hé daar heb je, hips, burp, die tweelingbroers weer."



"Jij had vroeger toch een hele lange baard?" "Ja, maar daar ben ik mee tussen de spaken van m'n snorfiets gekomen."



Niemand had ze verteld dat over 1 minuut de sneltrein naar Spanbroek zou langsdenderen...



AGE OF MYTHOLOGY TITANS

Age Of Mythology's aankomende add-on heet Titans. Wordt dit expansionpack een waardige titanenstrijd of een mythe die snel in de vergetelheid zal raken?

Ook als je geen Grieks en Latijn op school hebt gehad, ben je vast wel eens in aanraking gekomen met de Griekse mythologie. De rijke verzameling verhalen wordt in populaire cultuuruitingen (strips, tekenfilms én games) vaak aangehaald.
Van Poseidon, de God van de Zee, en Zeus hebben de meeste mensen dan ook wel gehoord. Wat velen níet weten is dat vóór Zeus en de zijnen (de Olympians), het Godenras genaamd de Titanen regeerden.

"Verdomme, heb je 'm écht nodig, doet die afstandsbediening van de schuifdeuren het weer niet."

De eerste Godin, Gaia (Moeder Aarde), verwekte bij haar zoon Uranus twaalf Titanen. Geleid door Chronos onttroonden de Titanen Uranus, maar deze werden op hun beurt verslagen door Chronos' zoon Zeus na een tien jaar durende strijd. De Titanen werden verbannen naar Tartarus en opgesloten achter bronzen deuren, bewaakt door drie 100-armige reuzen.
Prometheus en zijn broer Epimetheus vochten samen met Zeus; zijn broers Menoetius en Atlas steunden de Titanen. Zeus doodde Menoetius en zond hem naar Tartarus; Atlas moest voor straf de Aarde op zijn schouders dragen tot in de eeuwigheid. Deze verhalen greep Ensemble Studios aan voor hun add-on.

MAKKELIJKER?

Centraal in Titans staat het nieuwe ras de Atlanteans geleid door Kastor; de zoon van Arkantos uit het originele AoM. De Atlanteans zijn min of meer verbannen, horen nergens bij en Chronos ziet zijn kans schoon; Chronos is uit op wraak en de Atlanteans worden zijn gereedschap.
Met Kastor onder je muisknoppen beleef je twaalf uitgebreide missies in een compleet nieuw scenario. Je vindt jezelf tegenover de Grieken, Egyptenaren en Noren en hangt Moeder Aarde Gaia of de God van de Hemel Uranus aan, óf je blijft trouw aan Chronos.
De eerste indruk is dat de Atlanteans makkelijker spelen dan de overige drie volken. Atlanteans genereren voortdurend favor zonder te worshippen of een andere specifieke actie te doen. Meer towncenters betekent nog meer favor. Daarnaast kunnen werklieden voortdurend resources toevoegen aan je voorraad zonder eerst naar een voorraadkamer te sjokken. Opvallend is daarbij de repeat knop. Je klikt de type units aan die je wilt trainen en vervolgens blijft dit proces doorgaan totdat je de knop weer uitvinkt. Scheelt behoorlijk wat micromanagement. Uiteraard beschikken de andere volken eveneens over deze repeat functie tijdens multiplayer. Tot slot kun je human units upgraden tot heroes. Fraaie eigenschappen, alleen vraag ik me af of de Atlanteans niet meteen het overall sterkste volk worden op deze manier.

GODS & MINOR GODS

Voor Titans wilden de makers het verschil tussen de drie Goden nog groter maken. Volgelingen van Gaia, Chronos of Uranus laten zich dus verschillend spelen.
Dat zie je voornamelijk terug in de powers, mythische wezens en de krachten van de Minor Gods die zich achter de hoofdgoden scharen. Zo kan Chronos via Deconstruction complete gebouwen afbreken en in een ander (vijandelijk) gebied plaatsen. Gaia kan een enorm woud neerzetten voor extra resources.
Een van de coolste powers is Tartarian, uitgevoerd door de Minor Godin Hekate. Dit opent een Tartarian kloof waar tientallen demonische wolfwezens uit de onderwereld uit naar boven kruipen. Mjammie!



"Hé, wacht op mij, maak ze niet allemaal alleen soldaat!"

TITAN BONUS

Als bonus krijgen alle vier volken een superwezen: een nieuwe Titaan. De Grieken krijgen Cerberus, het wezen met drie hondenkoppen, de Egyptenaren de valkgod Horus, de Noren de sneeuwreus Ymir en de Atlanteans de aardreus Chthonian.
Al deze Titanen zijn reusachtig groot en immens sterk. Zie je in een multiplayer game opeens een van deze jongens op je basis af dreunen, be afraid, be very afraid.

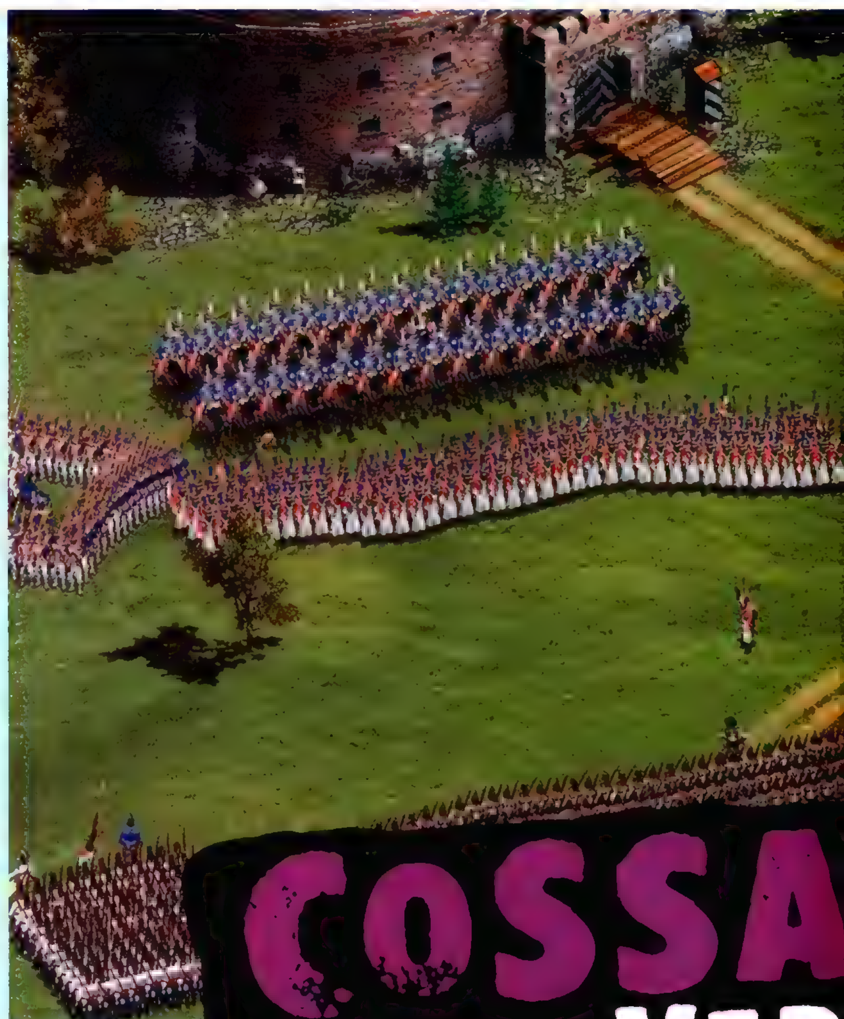


COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS

Fans van de eerste Cossacks zullen blij zijn dat er eindelijk een tweede deel zit aan te komen. Deze keer speelt het spel zich af in het tijdperk van Napoleon en volgen de missies stap voor stap de veroveringen van deze Franse alleenheerser in Europa en Noord-Afrika. Cossacks 2 belooft een spektakel te worden dat zich volledig in 3D afspeelt. 64.000 Eenheden kunnen tegelijkertijd veldslagen afwerken die hun gelijke niet kennen. Tactiek speelt een nog grotere rol nu spelers ook rekening moeten houden met het moreel en het uithoudingsvermogen van hun troepen. Dat gevoegd bij de schitterende graphics, maakt dat ik ervan overtuigd ben dat deze game de allerbeste RTS van 2004 gaat worden. Ik kan niet wachten totdat ik online Jan's ass kan whoopen.

BEAURIESE







■ **Boris (04:53 PM):** We gaan eens even een stevig woordje wisselen over de allervetste RTS game ooit gemaakt

■ **Jan (04:54 PM):** Je bedoelt zeker het door jouw op absurde wijze vereerde Cossacks 2?

■ **Boris (04:54 PM):** Ja, inderdaad. Heb je gezien hoe vet het wordt?

■ **Jan (04:56 PM):** Cossacks 2 wordt zeker heel fraai. Check de screenplay van PU 8 maar eens. Maar toch moet ik je tegelijkertijd teleurstellen; het spel is alweer ingehaald. Ik heb Rome: Total War gezien op Activate 2003. Deze game gaat Cossacks' kont schoppen!

■ **Boris (04:57 PM):** Echt niet. Je lult. Ik heb die game op de E3 gezien maar Cossacks 2 is honderdduizend keer vetter. Kijk alleen maar naar de graphics. Bovendien slaan die olifanten in Rome: TW echt nergens op.

■ **Jan (04:59 PM):** Die graphics? Cossacks 2 bezie je vanuit prielerig isometrisch perspectief en Rome: Total War is in 3D. En heb je nog nooit van Hannibal gehoord? Z'n tegenstanders die zeiden dat olifanten nergens op sloegen, hebben het niet na kunnen vertellen. Echt, ik meen het. Rome wordt veel indrukwekkender en meeslepender!

■ **Boris (05:00 PM):** Nee man, die shit van jou is niet echt 3D. Alleen de omgevingen zijn 3D. Die kereltjes zijn nog steeds platte bitmaps en die olifanten van je ook. Cossacks 2 daarentegen is volledig in 3D!

■ **Jan (05:02 PM):** Wat bij Cossacks 2 een onoverzichtelijke mierenhoop dreigt te worden door het fixed perspectief en die kleine mannetjes, wordt bij Rome Total War een strijdtoneel dat zijn weerga niet kent. Jij wilt toch ook midden in de brute gevechten zitten? Dat kan alleen bij Rome: Total War. En die olifanten zijn geen platte bitmaps, dat was bij Medieval: Total War; deze keer is alles echt 3D. Maar afgezien van de graphics, jij vond Preatorians toch ook tof vanwege die Romeinse vibe? Dit gaat daar weer vele malen overheen.

■ **Boris (05:04 PM):** Ik zeg ook niet dat ik de Romeinse Vibe niet tof vind. Ik zeg gewoon dat ik de Napoleonse vibe nog veel toffer vind. Ik heb liever kanonnen dan olifanten. En bovendien zijn de levels van Cossacks 2 vet groot. Dat is beter dan die suffe "strategische" map in Total War.

■ **Jan (05:06 PM):** Die strategic map is meer een uitgangspunt, die kan je ook overslaan. Rome: Total War laat je ook alleen battles uitvoeren. Denk aan de gevechten van Gladiator met de massaliteit van Braveheart. Duizenden en duizenden hakkende Romeinen en Barbaren, terwijl honderden pijlen en speren door de lucht heen suizen, voortgedreven door brullend tromgeroffel waar je 5.1. boxensetje van je bureautje af trilt. Ik zeg het je; als Praetorians de Utrechtse heuvelrug is, dan wordt Rome: Total War de Mount Everest.

■ **Boris (05:10 PM):** Als die game net zo goed is, als je beeldspraak dan staat ons nog wat te wachten maar hoe mooi en sfeervol dat Rome: Total War ook is... er zit gewoon geen beleving in. Als je één battle hebt ge-

JAN: "IK ZEG HET JE; ALS PRAETORIANS DE UTRECHTSE HEUVELRUG IS, DAN WORDT ROME: TOTAL WAR DE MOUNT EVEREST."

CKS 2
SUS
TAL WAR

BORIS: "PRAETORIANS WAS GOED, ROME: TOTAL WAR WORDT NOG BETER MAAR COSSACKS ZAL HEER EN MEESTER BLIJVEN IN HET RTS GENRE..."

ROME: TOTAL WAR

Het nieuwe strategische epos van de makers van Medieval en Shogun is zonder twijfel de meest epische RTS in de maak ooit. Wat Boris ook beweert, niets haalt het bij deze totale oorlog die de enorme Romeinse veldslagen doet herleven.
Tienduizenden in 3D gerenderde legionairs die tegen even zoveel vijanden vechten compleet met olifantenstoeten, ruiters te paard, kamelenstrijders en nog veel meer. Nog nooit kwamen veldslagen zo groots in beeld, terwijl ook enorme steden en stadsmuren een belangrijke rol spelen. Meer dan twintig facties waaronder Grieken, Romeinen, Barbaren en Bedoeïen maken dat niet een gevecht hetzelfde wordt. Rome: Total War zal de nieuwe standaard zetten.

JANOS

speeld dan heb je ze allemaal gespeeld en er wordt gewoon geen compensatie geboden voor het gemis van resource management. Ik wil mijn eigen legers bouwen, ik wil mijn eigen vesting inrichten en ik wil het voelen als mijn eigen soldaatjes bloedend neervallen want ik heb ze met mijn eigen handen gecreëerd. In Total War zijn ze er gewoon en zal het je worst wezen als ze dood gaan. Zo hoort oorlog niet te zijn.

Jan (05:12 PM) : Iets anders dan. Naast de gevechten kent Rome Total War ook city building. En dan bedoel ik geen lullige nederzettingen of van die treintafel modellen zoals bij Cossacks, ik heb het over gigantische Romeinse en Egyptische steden. Enorme stadsmuren waar je met stormrammen en torens op wielen op in loopt te beuken. Complete steden die in brand staan en waar de gevechten in de straten en midden tussen de paleizen en de piramides gewoon doorgaan!

Boris (05:18 PM): Man, dat had Cossacks al lang. Hoe bedoel je treintafelmodellen? Ik heb als kind middagen lang zitten wegdromen boven mijn treintafel. Dat was fantastisch. Dat ik diezelfde fantasie weer kan loslaten op een game vind ik geweldig. Bovendien gaat Cossacks 2 ook dit keer een heel stuk verder. Die 64.000 troepen (jaaaa... 64.000, mag ik even een applaus) zijn dit keer nog veel menselijker. Ze kunnen moe worden, ze kunnen bang worden. Zo zal het dus zomaar kunnen gebeuren dat jouw troepen in volledige paniek, met hun broek op hun enkels wegvluchten als mijn cavalerie divisie effe huis komt houden.

Jan (05:25 PM): Wat niet zal gebeuren want ik veeg je van tafel met welke strategygame dan ook. Als we het nu toch over beleving hebben,



dan ben ik ervan overtuigd dat Rome: Total War je meer mee zal slepen dan Cossacks 2. In plaats van afstandelijk boven het oorlogsterrein te hangen als een adelaar boven zijn prooi (die beeldspraken gaan lekker vandaag), kun je bij Total War die mannetjes echt zien vechten: up, close and personal. En dan heb ik nog een troef achter de hand: Turtle Formation. Geïntroduceerd bij Praetorians maar hier optimaal uitgewerkt. En zo gaat de lijst met coole features van deze game maar door en door en door....

Boris (05:31 PM): Ik denk dat we zeker gaan lachen met de nieuwe generatie RTS games die eraan komen. Ik ga je zo wreed straffen met die shit. Je zal om genade smeken maar dat wordt een volgende feature denk ik. In ieder geval ben ik bang dat die Turtle Formation je niet kan redden. Cossacks 2 wordt de betere game, gewoon omdat de eerste Cossacks al zo on-ge-loof-e-lijk goed was. Die up, close en personal benadering heeft Braveheart ook niet kunnen redden en het zal hier ook niet de doorslaggevende factor zijn. Praetorians was goed, Rome:Total War wordt nog beter maar Cossacks zal heer en meester blijven in het RTS genre...

Jan (05:57 PM): We zullen zien manneke...


Het lijkt me toch echt geen weer om te BBQ'en. Tenzij het water je in de mond loopt bij de gedachte aan geflambeerde waterhoen in een sausje van waterkers.

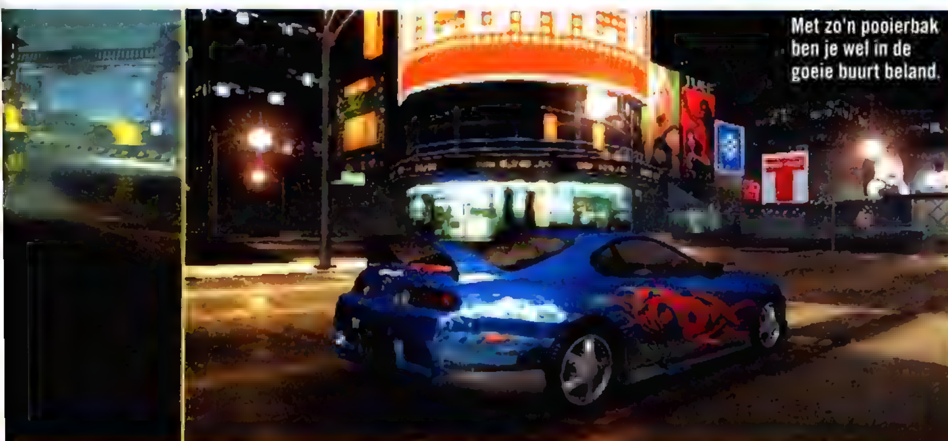
Aan het einde van het jaar komt Gran Turismo uit maar voor het zover is gaan we genieten van Need for Speed Underground.

Ho, stop, rewind, wacht effe. We gaan helemaal overnieuw beginnen. Vergeet de mini preview die je vorige maand van Underground hebt gelezen, we gaan even helemaal terug naar het begin. Terug naar de dagen dat de PSX nog heerste in gamesland en een Pentium I met 66MHz een monster genoemd werd.
Het waren de dagen waarin Need for Speed als veelbelovende license het licht zag, geboren uit de trotse vader Electronic Arts die er grote plannen mee had.
Zo'n beetje elk jaar zag Need for Speed een nieuw broertje geboren worden maar je kunt je afvragen of


"Ik ben dan wel laatste, maar zolang m'n N20-pijltje stijf omhoog staat, hoor je mij niet klagen."

Fast and furious

NEED FOR SPEED UNDERGROUND


Met zo'n pooierbak ben je wel in de goeie buurt beland.


In die toko met dat gele luivel haalt Jurjen altijd zijn Asser kruidkoek.

de familie daar veel beter van werd. Ik heb altijd een beetje het idee gehad dat EA nooit echt heeft geweten welke richting ze nou op moesten met de Need for Speed serie.
We hebben de V-Rally afleveringen gehad, de Hot Pursuit games en natuurlijk High Stakes en Porsche Unleashed maar het enige wat de games gemeen hadden, was de naam en het feit dat er geraced moest worden.
De games varieerden van mwaaahgaat-wel tot vet goed maar de license heeft altijd in de schaduw gestaan van grote namen als Gran Turismo, Midtown Madness en eigenlijk elke willekeurige racegame met een beetje kloten in zijn broek.

UIT DE SCHADUW

Daar komt nu voorgoed verandering in. Need for Speed: Underground stapt uit de schaduw van zijn voorgangers en claimt met veel visueel spektakel de troon in racegame land. Vergis je niet, er staat racefans nog heel wat te wachten de komende maanden. Deze winter gaan we Project Gotham 2 zien, die je online via Xbox Live kunt spelen. We gaan de nieuwe Gran Turismo beleven die niets minder dan gouden bergen belooft en natuurlijk internet gameplay via PlayStation Network Gaming...
EA heeft er vanzelfsprekend alle vertrouwen in dat hun nieuwste telg de concurrentie aankan maar besloot toch om het zekere voor het onzekere te nemen; er werden na de E3 even honderd extra programmeurs en ontwerpers vrijgemaakt en 'op Need for Speed gezet'.
Het resultaat mag er wezen. In een paar maanden tijd is de game (bijna) afgemaakt en dat komt goed uit want eigenlijk heeft EA helemaal geen zin om Need for Speed gelijktijdig in de schappen te hebben liggen naast Gran Turismo 4. Ik denk ook dat dat niet verstandig zou zijn want ondanks dat Underground de mooiste racer is die ik ooit gespeeld heb, mist het toch het realisme van een Gran Turismo.

DE ALLERMOOISTE

Begrijp me goed; Need for Speed: Underground is weliswaar een racer die het moet hebben van zijn graphics maar ik bedoel dat op de best mogelijke manier. De grafische engine is door dezelfde mensen ontwikkeld als de POD racer scène in Star Wars. Deze gasten weten dus wat snelheid is. Je kunt dan ook rekenen op de allermooiste races die je ooit hebt gezien.
Dat EA er voor het gemak een verhaal in heeft gestopt mag de pret niet drukken. Blijkbaar hebben racegames dat nodig vandaag de dag. Ach ja, lekker belangrijk.
Underground is gewoon de mooiste (straat)racegame ooit gemaakt. Het is een game die je aan je vrienden laat zien om te bewijzen dat je console echt wel de vetste graphics heeft. Ongeacht of het nu een PS2, Xbox of een GameCube is.

JALOERS

Underground gaat diep als het aankomt op het tunen van je auto. Net als bij het echte straatracen kun je de werkelijk bestaande, vaak Japanse, auto's tot in de kleinste details afstellen en upgraden. Dat is niet zo vreemd want EA heeft ontdekt dat het tunen van auto's toch een van de meest populaire features van Gran Turismo is.
Nou wil ik deze twee games verder op geen enkele manier met elkaar vergelijken maar het is duidelijk dat EA al jarenlang vol jaloezie kijkt naar het succes van de Japanse raceserie die keer op keer alle verkooprecords breekt.
Natuurlijk hoopt EA met NFS Underground eindelijk eens dat grote commerciële succes te behalen wat ze bij zoveel andere franchises wel lukt, en dat zou best wel eens kunnen gebeuren. Streetracen is al een tijdje vrij populair en deze trend weet zijn weg naar de consoles te vinden. Underground is niet bepaald de eerste straatrace game maar het is zeker wel de beste. Niet alleen in singleplayer maar ook de multiplayer games zijn interessant. Op de PC en de PlayStation 2 is de game via internet te spelen. Xbox Live wordt niet ondersteund, zoals dat geldt voor alle games van EA, maar waarschijnlijk is de Xbox-versie wel online via Gamespy Tunnel te spelen maar daarover lees je meer in de review die we hopelijk al snel voor je hebben.



Nou ja! Hebben die gasten die dubbele doorgetrokken streep niet gezien?

Deze schrijvers kregen de opdracht om een soort Fast & The Furious te schrijven maar dan anders. Het moet meer om de auto's gaan dan om de characters en dat is een verstandige keuze.

"DE RACES ZIJN ZO MOOI EN INDRUKWEKKEND DAT JE HET WERKELIJK OP ALLE MOGELIJKE MANIEREN WILT BELEVEN."

STORY MODE

Zoals ik al zei kent de game een Story mode waarover op dit ogenblik niet al te veel duidelijk is. EA heeft ons op het hart gedrukt dat deze Story mode niet kut en cheesy gaat worden want daar zitten we niet op te wachten. Ze hebben echte screenwriters ingehuurd die zichzelf bewezen hebben in Hollywood.

Trouwens, er is ook nog een Single Race mode waarin je kunt spelen met alle auto's die je hebt unlocked in de Story mode. Je zult merken dat je keer op keer terug gaat naar de Single Race mode omdat er steeds nieuwe monsterwagens beschikbaar komen.
Dat is de kracht van deze game; de races zijn zo mooi en indrukwekkend dat je het werkelijk op alle mogelijke manieren wilt beleven. Het gevoel wat je krijgt als je de turbo aanzet en de manier waarop het scherm blurred en je alleen nog maar bezig bent met de ongelofelijke snelheid waarmee je door de straten rijdt. Het is verslavend. Bijna net zo verslavend als het gaspedaal diep intrappen als je de A10 ringweg oprijdt om 04.00 uur 's nachts...alleen dan zonder dat je geflitst wordt natuurlijk. ◄

OM TE VECHTEN VOOR JE VRIJHEID

REKRUTEER EEN LEGER STADSGUERRILLA'S EN LEID ZE NAAR DE OVERWINNING.

Het zijn donkere tijden voor de inwoners van Manhattan. De stad wordt verscheurd door oorlog en burgers zijn wanhopig op zoek naar een held die hen kan bevrijden van de invasiemacht. Rekruteer vrijheidsstrijders voor het verzet en vecht de oorlog uit in de straten van New York.

- Via een revolutionair rekruteer- en commandosysteem kun je 12 stadsguerilla's aanvoeren.
- Versla de vijand met guerrillatactieken en -wapens.
- Adembenemende 'third person'-actie in de straten van New York.
- Strijd op leven en dood met 4 spelers op een split screen.







FROM THE MAKERS OF HITMAN 2

FREEDOM FIGHTERS

16+

EA GAMES

Challenge Everything
www.eagames.nl

STILL PLAYING

MIDTOWN MADNESS 3



Hallo, ik ben het, Boris. Ik heb Ed net zolang aan z'n kop gezeurd totdat hij ruimte had gemaakt in de PU voor deze nieuwe rubriek. Het heet "Still Playing" en gaat over 'oude' games die nog steeds heel tof zijn om te spelen.
Ik wil beginnen met Midtown Madness 3, de alles-kan-en-alles-mag straatracer van de Microsoft Game Studio's. Ik heb dit spel een paar maanden terug gekregen van Microsoft en sindsdien is de game niet meer uit mijn Xbox geweest. Ik wil jullie graag vertellen waarom dat is.

Soms heb je zo'n game die na de release nog heel lang actueel blijft. Voor mij is Midtown Madness 3 zo'n titel en dat komt door Xbox Live.
Ja, lieve lezers, ik ben helemaal verslaafd aan Xbox Live. Toen ik ooit de allereerste demonstratie kreeg van de online service van Xbox hoopte ik dat het zo goed zou zijn als dat het nu is geworden. En ik moet je eerlijk zeggen dat Midtown Madness 3 wat mij betreft de eerste game is, die daar de vruchten van plukt.

BEKENDEN

Als je aan online gameplay denkt dan denk je vaak gelijk aan first person shooters. Natuurlijk, dat is leuk, maar voor mij wordt het pas echt interessant om online te gaan met een console als je typische console games krijgt die online kunnen.
Denk aan sportgames, Splinter Cell/Metal Gear-achtige games en natuurlijk de funracers.
MM3 is de eerste echte typische console game die ik online speel. Ik heb me sowieso vermaakt met de verschillende mutiplayer modes maar er is één ding waar ik van opkeek: MM3 kent namelijk een multiplayer mode waarbij je helemaal niets hoeft te doen. Je rijdt gewoon door de stad en je kletst wat met de andere gamers die ook gewoon maar wat door de stad rijden. Na een paar dagen begon het me op te vallen dat ik deze mode steeds vaker en steeds langer begon te spelen en ik kwam er ook steeds meer bekenden tegen.

VOETBALPLEINTJE

Stel je even voor; je hebt een enorme stad en iedereen rijdt daar maar een beetje in rond. Je vindt elkaar nooit, tenzij je elkaar bewust opzoekt. Dat gebeurt dan ook al snel en binnen een paar minuten zijn alle spelers bij elkaar te vinden bij een grote springschans of een bepaalde fout in het spel, die iemand ontdekt heeft.
Zo heb ik met zeven andere spelers ooit een hele middag geprobeerd om via een springschans een bug te vinden door op het dak van een bepaald gebouw te springen.
Als je het op een bepaalde manier deed, viel je door het dak en kwam je in het 'Walhalla'. Tenminste dat was de grap; je zat aan de binnenkant van het gebouw. Dat was niet de bedoeling en dus waren er geen textures aangebracht en was het helemaal wit. Het hiernamaals dus.
Terwijl iedereen één voor één probeerde in het gebouw te springen werd er gepraat over auto's, vrouwen, terroristische aanslagen, de rol van Amerika in de wereld en vooral veel over het feit dat je in Amsterdam legaal weed kunt kopen. Het was eigenlijk niet anders dan op elk willekeurig skateparkje of voetbalpleintje waar ik de grootste tijd van mijn tienerjaren heb doorgebracht.

MEER DAN GAMEN

Toen ik me dat realiseerde, begreep ik dat Xbox Live veel meer is dan gewoon een manier om via internet tegen elkaar te gamen. Het is een hele nieuwe toepassing, een nieuw communicatiemiddel.
Men is er voor het eerst in geslaagd om het niveau van communicatie in games te verhogen. Dit gaat verder dan chatten op een site, dit is bijna hetzelfde als praten met elkaar in een kroeg of liever een coffeeshop... alleen dan met tijdverschil.
Terwijl jij lekker op een regenachtige zondagmiddag zit te spelen, praat je tegen gamers die in Californië net ladderzat thuiskomen van een feestje of een paar Japanners die net wakker zijn. Praten en spelen zonder vertraging; zou internet daarvoor uitgevonden zijn?

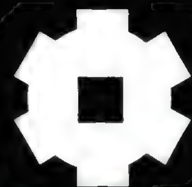

De asfaltjungle in praktijk. Een nietsvermoedende stadsbus wordt vanuit een hinderlaag besprongen.


Ach gut; Twingootje is een beetje moe. Ga maar lekker liggen, jochie.


"Pfoe, gelukkig had ik m'n gordel om, maar m'n stropdas heeft een aardige optater gekregen..."


Ik zei nog tegen Boris, als jij zwart wilt rijden, moet je niet in een lege bus op de achterbank gaan liggen.

REVIEWS



SOUL CALIBUR II
VIEWTIFULL JOE
AMPLITUDE
REPUBLIC THE REVOLUTION
LEGO DROME RACERS
XGRA
CLOCKTOWER 3
NHL 2004
COLIN MCRAE 4
AGE OF WONDERS
PIRATES OF THE CARIBBEAN
ALIEN VS PREDATOR EXTINCTION
DISNEY EXTREME SKATE ADVENTURE
LIONHEART
OTOGI: MYTH OF DEMONS
CHASER
DIE HARD VENDETTA
DONKEY KONG COUNTRY
DRAGON BALL Z: LEGACY OF GOKU 2
TOP GEAR RALLY 2
MADDEN 2004
BEACH KING STUNT RACER
WORLD CHALLENGE
WORLD RACING
NEED FOR SPEED PORSCHE UNLEASHED

POWER UNLIMITED GOLD

DE CIJFERS

En wat lees ik op 't forum over Jurjen's bijschriften van vorige maand? Iedereen is positief, sterker, een enkeling vond ze zelf leuker dan die van mij! Nou dat had ik natuurlijk totaal niet verwacht. Ik word er zelfs een beetje onzeker van.
Tja, hoe hier nog iets positiefs uit te peuren... mmm, ik weet iets; ik gebruik 'het onverwachte' als inspiratiebron voor mijn maandelijkse 10 tot 100-rijtje. Een rijtje van sportief nieuws dat me totaal niet zou verrassen tot vrijwel onmogelijke gebeurtenissen.
Uuuh... die van Jurjen van vorige maand was zeker leuker hè?

0-10 INGE DE BRUIJN TIKT ALS EERSTE AAN
10-20 LITMANEN IS FIT
20-30 VAN DER VAART VERTREKT NAAR SPANJE
30-40 FEYENOORD WORDT LANDSKAMPIOEN
40-50 VAN GAAL GEEFT ONGELIJK TOE
50-60 KRAJICEK KONDIGT COMEBACK AAN
60-70 SUPPORTERSRELLEN TIJDENS NK DRIEBANDEN
70-80 CLARENCE SEEDORF SCOORT UIT STRAFSCHOP
80-90 IBRAHIMOVIC BOVENAAN LIJSTJE 'MEESTE ASSISTS'
90-99 JOS VERSTAPPEN NAAR FERRARI

■ *Veel kruit wordt nog droog gehouden door de heren developers, maar toch konden we deze maand een recordaantal PU Gold Awards noteren (85 op mijn 'verrassingsschaal'). Eentje ben je er al tegengekomen en dat was natuurlijk Knights Of The Old Republic uit de coverview. Maar je hebt er nog drie te goed; te weten Soul Calibur II, Viewtifull Joe en Colin McRae 4 (24 op mijn 'verrassingsschaal').*
Dat de belangrijkste maanden toch voorzichtig naderbij komen, valt ook af te lezen aan de gezichten van onze salesmanagers. Het aantal advertenties groeit, en dat is tot op zekere hoogte alleen leuk voor de uitgever, maar de dames en heren advertentieverkopers melden ons zulke goede vooruitzichten dat het zeer waarschijnlijk is dat we de komende PU's een stukkie dikker kunnen maken. En als dan gelijk de hoeveelheid reviewable games eindelijk weer lekker los gaat komen, dan gaan we nog een stel heerlijke maanden tegemoet. ◄

SCORE **95** | GRAPHICS 9 | REPLAY 10 | GAMEPLAY 10

Soul Calibur 2 Is de beste fightinggame ooit. Punt uit.

POWER UNLIMITED GOLD

Soul Calibur II



Werd ie laatst beroofd van 1000 euro, niks van gemerkt want hij mistzerugnie.

De beste fightinggame

Deze game leek al een klassieker te gaan worden toen we twee jaar geleden de eerste screenshots zagen. Nu ligt het spel eindelijk in de winkels en wordt het de hoogste tijd om voor onze TV's neer te knielen en Namco te danken voor dit prachtige stukje fighting perfectie.

Eigenlijk is er weinig veranderd sinds de vorige Soul Calibur; dat is de eerste conclusie die je trekt als je Soul Calibur II voor het eerst speelt. De herkenbaarheid is leuk maar je zoektocht naar de grote nieuwe feauture, die je tevreden achterover in je stoel doet zakken terwijl je zucht "jaa, dat is wel 60 Euro waard", zal niets opleveren. Deze game kent geen grote nieuwe fantastische vinding die het hele fightinggame genre in een keer opnieuw definieert.
Daarentegen is het de diepgang van de characters en de simpelheid waarmee je het spel oppakt, die je

Echt, hier is niets aan gephotoshopt.



"Hoho meneer, denken we nog even aan de portier?"



NAMCO • ELECTRONIC ARTS / NINTENDO (GAMECUBE) • TEL: 020-6589988 • WWW.EA.COM / WWW.NINTENDO.NL





Scheids kijk dan toch. Van der Vaart wordt hier duidelijk gehaakt!


Toen ik dit plaatje aan m'n zoon liet zien, zei hij: "hé, ze spelen vader en moedertje."


Wat valt wel op maar staat voor geen meter? Puntschoenen en een reetveter.

ooit gemaakt!

langzamerhand zullen doen beseffen dat deze game vermoedelijk het beste is dat ooit in dit genre gemaakt werd.
Het is een flinke uitspraak 'de beste fightinggame ooit gemaakt', maar zo voel ik het toch echt. Sommige hardcore fans zullen de voorkeur geven aan Virtua Fighter 4 maar de overgrote meerderheid zal het roerend met me eens zijn.

> "SOUL CALIBUR II IS ZO GOED OMDAT HET SIMPELHEID MIXT MET STIJL EN DIEPGANG."

STIJL & DIEPGANG

Soul Calibur II is zo goed omdat het simpelheid mixed met stijl en diepgang. Die drie elementen zijn zo zwaar aanwezig in deze game dat je af en toe niet kunt kiezen of je nu verder zult gaan in de Weapons mode of dat je een paar vrienden moet bellen om hen in Vs. mode af te slachten.
Het zijn de twee elementaire keuzes die je in deze game moet maken. De Weapons mode is in grote lijnen hetzelfde als in de eerste Soul Calibur. Het heette toen wel anders maar het idee is onveranderd.
Op een min of meer historische plattegrond dien je een hele reeks opdrachten en gevechten uit te voeren. Het begint simpel met een soort van tutorial maar het gaat al snel veel dieper en voordat je het goed en wel in de gaten hebt, ben je verkocht.
Het is verrassend om te zien hoe verslavend deze simpele Weapons mode eigenlijk is. Er is weinig meer dan een heleboel statische lappen tekst maar toch... het werkt fantastisch.

EVENWICHTIGER

Daarnaast biedt de Vs. mode urenlang plezier als je tenminste genoeg vrienden kent die dit spel een beetje in de vingers hebben. Dat zal overigens niet al te moeilijk zijn want Soul Calibur II heeft dezelfde butonstructuur behouden.
Een knop voor de horizontale attacks, een knop voor de verticale attacks, een knop om te schoppen en een knop om af te weren. Het is niet veel maar samen met de richting knop of analoge stick weet Namco hier toch zo'n zeventig moves per character uit te halen.
De counter move is nieuw voor Soul Calibur maar Tekken en de meeste andere fightinggames kennen dit systeem ook al. Druk naar voren of naar achteren en tegelijkertijd op de blok knop en je character zal de aanval van de tegenstander op zo'n manier afweren dat deze zijn evenwicht verliest. Dit biedt je de mogelijkheid om genadeloos toe te slaan. Soul Calibur II kent een boel combo's maar toch krijg je het gevoel dat je het hier niet van moet hebben. Combo's hebben vaak de eigenschap dat ze niet te stoppen zijn en dat je onoverwinnelijk bent als je ze hebt geperfectioneerd. Namco wilde bij deze game wat meer evenwicht creëren en daarom is de combo ondergeschikt aan de stijlvolle, goed geplaatste aanval. ◀



HOOGTEPUNTEN

Soul Calibur II kent vele hoogtepunten en iedereen heeft zo zijn eigen favoriete momenten. Persoonlijk werd ik bijna emotioneel toen ik zag dat de combo's van Kilik nog bijna precies hetzelfde zijn. Zelfs als je gewend bent aan de houterige Dreamcast controller.
Ik moest stiekem nog even denken aan de mooie console van Sega waarop ik het voorgaande deel zeker een jaar lang heb gespeeld.
Ik ben persoonlijk ook erg tevreden over het nieuwe character Raphael. Hij is een schermer en hij heeft klasse. Rogier heeft ooit in een aflevering van Gamekings gezegd dat hij het een homo vindt maar daar ben ik het niet mee eens. Rafael heeft karakter en hij heeft stijl. Hij is heel erg Frans... en dat is niet helemaal hetzelfde als een homo.

DE DRIE PLATFORMEN

Soul Calibur II komt uit op drie verschillende platformen. Wat zijn de verschillen en welke versie is het beste?

XBOX

De Xbox-versie is zonder twijfel de mooiste. De graphics zijn super strak en de gameplay is solide. Overigens kennen de verschillende versies onderling geen verschil in gameplay maar ze hebben wel elk hun eigen speciale character.
De Xbox versie heeft Spawn, een character uit de gelijknamige strip en game. Spawn is niet mijn favoriete figuur. Geef mij maar liever de realistische Kilik of de nieuwe Raphael. Daar kan je pas mee knokken.

GAMECUBE

De GameCube controller is waarschijnlijk het minst geschikt voor deze game. Daarentegen zijn de graphics wel heel erg mooi, veel beter dan de PlayStation-versie maar net iets minder mooi dan de Xbox.
De GameCube heeft als special character Link, zonder twijfel de coolste special character, zeker voor Nintendo fans. Als je zowel een GameCube als een Xbox hebt dan zou ik voor de NGC-versie van deze game gaan...puur en alleen om Link; ook al heb ik in een eerdere preview misschien gezegd dat ik Link een Smurf in een pyjama vind die volgens mij wel eens aan de verkeerde kant van de postzegel likt...

PLAYSTATION 2

De PS2-versie van Soul Calibur II is grafisch gezien de minste. Veel jaggies en gewoon niet zo'n indrukwekkend kleurenspektakel als de Xbox en GameCube op het scherm toveren.
Heihachi uit de Tekken serie is de special character voor de PlayStation 2. Dat is leuk maar op zich niet zo heel erg bijzonder. Overigens kent deze versie wel de beste besturing, gewoon omdat de PlayStation controller nog altijd de beste is.

FULL-SCREENSHOT



GENRE: BEAT'EM UP • AANTAL SPELERS: 1-2 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE 90

GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9

Termen als 'innovatief' en 'origineel' zijn te alledaags om deze game te kunnen beschrijven. Viewtifull Joe is iets heel bijzonders.





♪ Heb hele grote bloemkolen, bloemkolen, bloemkolen. Heb hele grote bloemkolen, oh wat zijn ze groot ♪.

Na het teleurstellende P.N. 03 mocht ik beproeven of de tweede uit Capcom's supergehypte rijtje van vijf exclusieve Cube-titels de verwachtingen wél waar kon maken. Dat was geen vervelend klusje.

Kan een spel té origineel zijn? In Viewtifull Joe heb ik een paar keer langer dan me lief was 'vast' gezeten, omdat ik simpelweg niet begreep wat de game nu precies van me verlangde. Dat is frustrerend, maar het is nog frustrerender als je achteraf moet concluderen dat het helemaal niet nodig was geweest om vast te lopen, als je maar meer in de geest van het spel had gedacht.
Viewtifull Joe is een film waarin je niet alleen de hoofdpersoon speelt, maar ook de editor. En het is deze dubbelrol die er wel eens voor kan zorgen dat je verstrikt raakt in schijnbaar onoplosbare situaties. Om te voorkomen dat je de weg al kwijtraakt tijdens de bespreking van het spel, zal ik bovenstaande woordenbrij proberen te verduidelijken met enkele voorbeelden.

VOORBEELDIG

Stel; je ziet een platform in de lucht hangen dat zachtjes op en neer deint, drijvend op de draaiende propeller aan de onderkant. Je springt op het platform maar het lukt je niet om daar vanaf over de hoge muur voor je te springen. Oplossing: je moet even de editor-pet opzetten en de film vooruit spoelen! Hierdoor zal alles in je omgeving sneller bewegen, dus ook de propeller aan de onderkant van het platformpje, zodat je samen met dit platformpje ver genoeg omhoog wordt geblazen om de muur te kunnen passeren.
Ander voorbeeld. Je ziet een zwakke plek in een muur maar het lukt je niet om erdoorheen te beuken. Wel komt er telkens een bom uit de lucht vallen, die na een tijdje ontploft. Nu heb je de bom al eens tegen de zwakke plek aangeschopt maar de explosie blijkt niet krachtig genoeg. Oplossing: je moet de bom inderdaad tegen de zwakke plek schoppen maar daarbij niet vergeten de film onmiddellijk daarop in slow motion af te spelen. Doordat de explosie langer duurt zal de zwakke plek langer aan de kracht ervan onderhevig zijn, waardoor de boel eindelijk openbreekt.
Hopelijk begrijp je nu iets beter wat ik bedoel met 'in de geest van het spel denken'.
Nu loop ik door juist deze voorbeelden aan te dragen wel weer het risico dat je denkt hier met een puzzelavontuur te maken te hebben, dus laat ik in de volgende alinea wat meer aandacht besteden aan de drie belangrijkste elementen van het spel; knokken, beuken en rammen.

SLOMO-KNOP

Als superheld Joe raak je niet snel de weg kwijt. Ondanks het feit dat alle spelfiguren en sommige voorwerpen in drie dimensies zijn opgebouwd, beweeg je Joe meestal in een rechte lijn van links naar rechts. Daarbij word je gehinderd door vijanden die op geregisseerde punten in beeld komen springen of vliegen.
Je snapt het, die boeven moet je weer uit beeld beuken, maar breinloos button bashen brengt je niet bijster ber, eh, ver. Afwachten en goed opletten dus.
Zie je hoe je voor een aanval wordt gewaarschuwd door een doodshoofdje? De hoogte waarop dit schedeltje verschijnt verklapt de hoogte van de vijandelijke aanval, dus is het zaak om bijtijds te springen, of te bukken natuurlijk. Als je dit goed

> "DIT IS GEEN MAINSTREAM-SHIT MAAR OUDERWETS HARDCORE; AFGAAN, VLOEKEN, OEFENEN EN OPNIEUW PROBEREN."



De spanning in de film De Schippers van de Kameleon was af en toe om te snijden.



Handige outfit voor Carnaval. Kun je één meter bier gewoon in een rondje voor je zetten.

CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EA.COM





WTIFULL JOE



Allesbehalve standaard



Daarmee kun je schieten en dekking zoeken tegelijk.



Is het een vogel? is het een vliegtuig? Nee, gewoon een kleine rooie reetkever met een raar helmpie op.

doet mist de aanval doel, waarna je belager eventjes versuft op zijn benen staat te draaien, inclusief duizelsterretjes.
Nu wordt het leuk! Houd de slomo-knop ingedrukt en deel een paar flinke trappen uit. Hierdoor wordt je doelwit achteruit geslagen, waardoor hij niet alleen zijn maatjes maar soms ook objecten in zijn omgeving omver kegelt. Beweeg zonder de slomo-knop los te laten naar een andere vijand en beweeg de C-stick omhoog om op Joe in te zoomen zodat zijn moves nog spectaculairder worden.
Zo trap en stoot je hordes vijanden in verpletterende combo's uit beeld, waarbij holle explosies, aanzwellend applaus en wazige beeldeffecten je het gevoel geven met iets heel bijzonders bezig te zijn.

V-PUNTEN

Nu is het niet zo dat je die slomo-knop zomaar onbeperkt ingedrukt mag houden, en ook de twee andere editor-functies - vooruitspoelen en inzoomen - dien je gedoseerd te gebruiken. Zodra je één van deze functies gebruikt, begint boven in beeld namelijk een balkje leeg te lopen en als deze de nul bereikt verdwijnen je superkrachten en loop je weer als een regular Joe door beeld. Gelukkig begint het balkje meteen vol te lopen zodra je geen editor-functies gebruikt, dus duurt het maar enkele seconden voordat je superkrachten weer terugkeren.
Je kunt het balkje verlengen door V-punten te verzamelen, voor iedere vijftig wordt een segment toegevoegd.
Je kunt ook munten verzamelen die je tussen de levels door kunt gebruiken om extra superkrachten aan te schaffen, uiteenlopend van bommen en boemerangs tot extra snelheid.

PLOETEREN

Viewtifull Joe is een stuk moeilijker dan het gros der hedendaagse spellen. Op Kids-niveau is het allemaal nog goed te doen, maar helaas (of gelukkig) kun je in deze mode het eind van het spel niet bereiken. Op het niveau Adult is het al flink ploeteren maar de niveaus V Rated en Ultra V Rated zijn alleen voor de echte bikkels.
Dit is geen mainstream-shit maar ouderwets hardcore; afgaan, vloeken, oefenen en nog maar een keer proberen. Gelukkig is de hoge moeilijkheidsgraad niet kunstmatig, het spel straft streng doch rechtvaardig voor de fouten die altijd waren te voorkomen.
Als beloning kun je enkele toffe bonussen vrijspelen, waaronder de mogelijkheid om met de vriendin van Joe en andere superhelden te spelen.

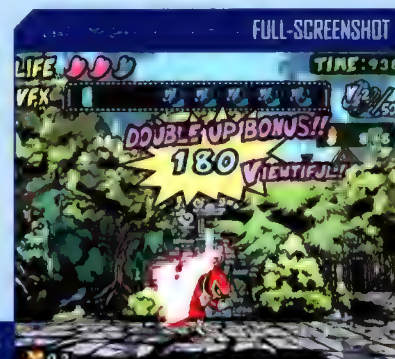
KRULLERIGE DETAILS

Nu ik de karakteristieke elementen van de game wel zo'n beetje heb beschreven, ben ik toe aan het meest karakteristieke element dat zich helaas nauwelijks laat beschrijven: de vormgeving.
De game vermengt 2D met 3D-elementen en door de hele zooi met schetserige zwarte lijnen te omkaderen ontstaat iets dat zich nog het best laat omschrijven als een tekenfilm in ouderwetse comic-stijl, met een overdaad aan krullerige details. Tenzij de stijl je al op basis van de plaatjes totaal niet aanspreekt, zul je zeker genieten en onder de indruk zijn van de kunstzinnige, haast barokke stijl waarin de actie wordt geleverd.
De overdreven poses en animaties van Joe zijn ludiekerig leuk, en ieder level biedt wel weer nieuwe, vaak bizarre details.

STATEMENT

Nu heldenspellen tegenwoordig steeds meer op elkaar gaan lijken, is Viewtifull Joe een prachtig statement. Kijk heren spelontwikkelaars, zo kan het ook! Een game die uitblinkt door originaliteit en innovatieve elementen en ook nog eens heerlijk speelbaar en uitdagend is. Dit soort spellen houdt mijn werk interessant. ◀

FULL-SCREENSHOT



GENRE: BEAT 'EM UP • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: NNB

SCORE 84

GRAPHICS 6 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8

Move over Parappa, Amplitude is here! Alvast een waarschuwing voor alle beat freaks: deze musicgame heeft een extreem hoge verslavingsfactor!



Frequency was aardig maar wist niet al te lang te boeien. Eens zien of z'n opvolger meer te bieden heeft.

De meeste games waarin muziek in combinatie met een goed ritmegevoel de boventoon voeren, zijn van een kinderlijk niveau. De graphics zijn vaak cartoonish en de deuntjes weten in het algemeen het K3-level (niks ten nadele van deze chickies) nauwelijks te ontstijgen.
Frequency wist daar vorig jaar enigszins verandering in te brengen, door moderne songs uit verschillende genres te pakken en een eigen twist aan het rhythm-based genre (geen idee hoe ik het anders zou moeten omschrijven) te geven. Toch begon het spelen ervan na een paar uurtjes behoorlijk te vervelen.
Ontwikkelaar Harmonix heeft de minpunten van deze game eens goed door de mixer gehaald, wat heeft geresulteerd in een verrassend verslavend vervolg dat op alle vlakken zijn voorganger overtreft.



AMPLITUDE


Sapperdeflap, over amplitude gesproken zeg...


Toe maar, of 't niks kost: een dubbele amplitude.


Nee maar... een dikke!

SNELWEG

In Frequency liepen de acht tracks waar vocalen en instrumenten in onderverdeeld waren door een tunnel. In Amplitude liggen die tracks nu naast elkaar op een snelweg met allerlei bochten om je nog een tikkeltje duizeliger te maken. En dan heb ik het nog niet eens gehad over de psychedelische omgeving waarin het hele gebeuren zich afspeelt. Woei, da's echt zwaar spacen zeg! Wat een kleurenspectrum, ongelooflijk gewoon.
Toch is het wel functioneel en in combinatie met bewegende beelden van de artiest wiens muziek je op een goede manier tracht uit te voeren, oogt Amplitude een stuk lekkerder dan Frequency. Dat het gaandeweg een beetje eentonig wordt, mag de pret niet drukken.

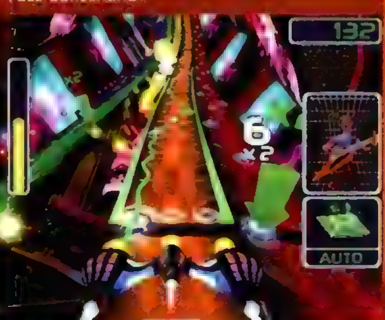
OPZWEPEND

Ook de characters met wie je de muzikale joyride kunt maken zijn nu beter uitgewerkt. In plaats van 2D worden ze nu in 3D weergegeven en je kunt ze als je wilt, helemaal aanpassen. Dit komt goed van pas bij de online-optie, maar daarover zo meteen meer.
Er zijn nu een vijftal werelden aanwezig waarin je met vier verschillende moeilijkheidsgraden een stuk of vijfentwintig songs moet meespelen. De muziek is gevarieerd; trance, hiphop, metal, het zit er allemaal in.
Veel monsterhits zul je niet tegenkomen maar wanneer je de game speelt, zul je merken dat dit geen al te groot probleem vormt. Het enige wat je namelijk wilt is middels de L1, R1 en R2 knoppen (of eventueel andere knoppen die je zelf kunt configureren) goed getimed de noten op de tracks meespelen.
Ik merkte dat ik daar op een nummer van pak 'm beet, Blink 182, net zoveel plezier aan beleefde als Run DMC's King Of Rock. De meer uptempo trance nummers komen overigens het best tot hun recht in deze game, vooral omdat ze zo opzwepend zijn.

REUZENSTAP

Speel je de strings van noten op de acht tracks goed mee, dan kun je powerups krijgen die er bijvoorbeeld voor zorgen dat de muziek tijdelijk een stuk trager wordt. Hierdoor wordt het makkelijker een lastige track mee te spelen.
Speel je een aantal tracks achter elkaar goed mee, dan kun je je scores verdubbelen en wordt je levensmeter weer wat gevuld.
Fok je veel tracks op, dan kun je er vanuit gaan dat die meter in no-time leeg is en kun je dus weer opnieuw beginnen.
Verder zijn er speciale boss- en bonuslevels, waardoor je veel meer dan in Frequency, het gevoel krijgt beloond te worden voor je prestaties. Wanneer je de game tot in de puntjes denkt te beheersen, kun je het met jouw character op verschillende manieren tegen een paar maten opnemen en ook online tegen anderen spelen.
Dat wil nog wel eens verwarrend zijn omdat je met z'n allen op dezelfde snelweg bezig bent, maar het biedt toch genoeg plezier. Kortom: liefhebbers van dit soort games zullen absoluut aan hun trekken komen met Amplitude; Harmonix heeft werkelijk een reuzenstap voorwaarts gezet.

FULL-SCREENSHOT




Dacht je na bijna 10 jaar PU alles te hebben meegemaakt... een driedubbele amplitude!

GENRE: MUSIC • ONLINE: JA • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERWACHT: 26 SEPTEMBER
HARMONIX • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL. 035-6250720 • WWW.US.PLAYSTATION.COM/GAMES/SCUS-97258



SPEEL MET VUUR

Reis naar een land waar water en vuur worden gebruikt als wapen.

Waar spreuken en zwaarden de dienst uitmaken.

En waar een groep moedige avonturiers het opneemt tegen duistere krachten, in een poging de wereld van een zekere ondergang te redden.

GOLDEN SUN: THE LOST AGE.
Only on Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP

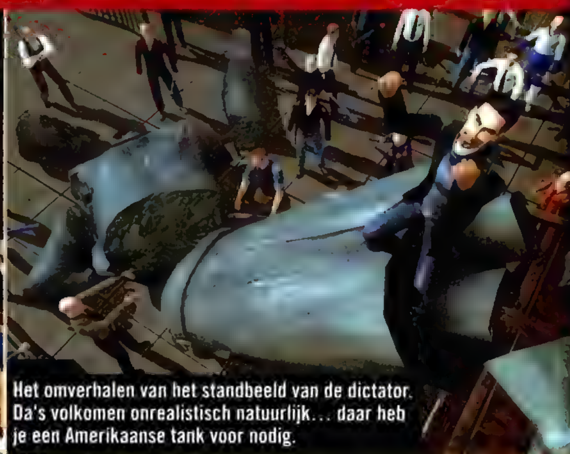
SCORE 80 | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

Republic is de meest bizarre en ambitieuze simgame die ik in tijden heb gespeeld. De sociale gelaagdheid is indrukwekkend.

RED THE REVOLUTION

Even bizar als indrukwekkend


De demonstratie van boze vrachtwagenchauffeurs trok veel aanhangers.


Het omverhalen van het standbeeld van de dictator. Da's volkomen onrealistisch natuurlijk... daar heb je een Amerikaanse tank voor nodig.

JAN

Ontketent Republic een revolutie in het simgenre of is het politieke karakter van de game net zo saai als een persconferentie van Balkende? Reporter Meijroos doet verslag...

JAN: **(ENTHOUSIAST)** "Goedemiddag dames en heren. Ik sta hier naast niemand minder dan Frits Western, inderdaad het politieke kopstuk van RTL Games. Frits, zojuist is bekend geworden dat na vijf lange jaren Republic-The Revolution eindelijk een feit is. Volgens insiders een hele belangrijke titel. Wat betekent dit voor het RTS-sim klimaat in ons land?
FRITS: **(GRETIG)** "Nou, Jan... dat betekent heel veel. Natuurlijk wist ik via mijn bronnen al veel langer van het bestaan van deze nieuwe speler op de markt.


FRITS

Maar nu is het dan eindelijk zover: Republic is inderdaad een spijkhard feit.
JAN: **(ONNOZEL)** Waarom is dit zo'n belangrijke titel?
FRITS: **(GEDULDIG)** Omdat het een frisse wind laat waaien door het conservatieve sim-RTS klimaat. In plaats van het gebruikelijke concept van resourcement via conventionele opvattingen (verzamelen van hout, goud, stenen etc.), gebruikt Republic sociale relaties als bron van je macht en je imperium. Alleen dat is al opmerkelijk en...
JAN: **(VERONTSCHULDIGEND)** "Ho, Ho Frits. Je gaat wel erg snel. Kun je voor de kijkers thuis eerst eens uitleggen waar Republic over gaat?"
FRITS: **(MINZAAM)** "Maar natuurlijk ... - biep, biep - ... oh, wacht even, ik krijg een sms-je van een anonieme bron."

GRIJP DE MACHT

FRITS: **(GEËRGERD)** "Dat gezeik met die tipgevers ook altijd. Waar was ik? Oh ja, de speler kruipt in Republic in de huid van een knaap in een fictief Oost-Europees land, duidelijk beïnvloed door Russische iconen. Op jonge leeftijd ziet hij hoe zijn ouders door de Geheime Dienst worden weggevoerd. De zittende president is een corrupte schurk en je zweert wraak.
Het spel begint als je volwassen bent geworden met maar één doel voor ogen, president worden van Novistrana en de huidige machthebbers afzetten. Hoe je de macht grijpt is helemaal aan jou en dat levert heel wat schimmige, politieke spelletjes op waarbij het doel de middelen heiligt.
Soms gaat 't er gewetenloos aan toe, zelfs in de ogen van een politiek dier als ik, en ik heb toch al heel wat gezien. Heb ik je al eens verteld over dat rapport van de Betuwelijn en de connectie met Microsoft Train Simulator. Dat is ... "

GEWETENSVRAGEN

JAN: **(EIGENWIJS)** "Ho Frits. Even gefocust blijven, hè? We hebben het nu over Republic. Gemaakt door een van Peter Molyneux' protégés Demis Hassabis die nog aan Populous en

ELIXIR STUDIOS • EIDOS INTERACTIVE • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.EIDOSINTERACTIVE.CO.UK/GSS/REPUBLIC



UBLIC







Black & White heeft gewerkt. Zien we dergelijke Molyneux trekjes terug in de game?"
FRITS: (KOEL) "Absoluut! Zo moet je aan het begin van het spel allerlei politiek/sociale vragen beantwoorden van het kaliber 'Iemand is op de hoogte van je verborgen agenda, wat doe je?' Vervolgens kun je dan kiezen om a) de man in kwestie persoonlijk te benaderen, b) een paar gorilla's in te huren om de man in elkaar te meppen, c) de plaatselijke ambtenaar om te kopen... van dat soort situaties. Het is meteen een voorproefje van de dingen die komen gaan, later in de game.
Nadat je de vragen beantwoord hebt, maakt het spel een karakter van je waar je de rest van de game mee speelt. Je hebt verschillende kwaliteiten (charisma, redenaarschap etc.) die kunnen toenemen en afnemen tijdens de game, afhankelijk van jouw acties en de uitwerking van die acties."

POLITIEKE ACTIES

JAN: (DOM KIJKEND) "Omschrijf eens wat je bedoelt met acties."
FRITS: (VERMOEIDE BLIK) "In Republic draait alles om macht, invloed en manipulatie. Het is de bedoeling om verschillende mensen te rekruteren. Journalisten kunnen de pers voor je bespelen, studenten kunnen schreeuwerige pamfletten opplakken en tuig kan opstandige tegenstanders voor je koesthouden met behulp van geweld. Steekpenningen, feesten, toespraken, in scène gezette rellen enzovoorts, enzovoorts... dit zijn allemaal middelen om verschillende klassen te bereiken. Want uiteindelijk heb je zowel de steun van de arbeiders, de middenklasse als de rijken nodig."

DIEP

JAN: (WIJSNEUSERIG) "Elixer maakt gebruik van een vrij heftige 3D engine maar toch zit ik vaker in mijn overzichtskaart dan in de 3D steden?"
FRITS: (LICHT VERBAASD) "Dat is waar. De 3D engine kan heel wat aan maar wordt eigenlijk niet echt ten volste gebruikt. Je kunt inzoomen, uitzoomen en iedereen op straat volgen en bekijken. Maar je bent meer tijd bezig in de mapscreen waar je aan het plannen bent en je rekruten volgt, een beetje a la Gangsters en Tropico.
De game moet het ook niet echt van zijn graphics hebben – die op zichzelf prima zijn – maar van zijn omgang en interactie met de NPC's. Alles heeft invloed en op de weg naar de macht zul je bijvoorbeeld vooral heen gelijkgestemden opeens van je zien afsplitsen waarna je zonder wroeging de man of vrouw in kwestie van de aardbodem laat verdwijnen of naar een strafkamp stuurt.
De sociale gelaagdheid gaat zo diep, dat hebben jullie eenvoudige gamers niet eens door."
JAN: (PISSIG) "He Frits, niet zo denigrerend hè, zullen we het eens over je kale biljartbal hebben?"

> "ALS MEDESTANDERS ZICH VAN JE AFSPLITSEN, ZUL JE ZE ZONDER WROEGING VAN DE AARDBODEM LATEN VERDWIJNEN."

REVOLUTIE?

JAN: (KNORRIG) "Is dit nu de revolutie voor simmers en strategen?"
FRITS: (SCHOUDEROPHALEND) "Ja en nee."
JAN: (SARREND) "Ben je soms zelf een politicus?"
FRITS: (STOÏCIJNS) Het spel heeft niets met tankrushes te maken en zal alleen gewaardeerd worden door gamers met een bepaald politiek gevoel en interesse in sociaal gedrag. Dat wordt hier heel, heel knap uitgewerkt.
Wanneer je na vele uren klikken en managen eindelijk resultaat ziet, is dat erg bevredigend en op een geniepige wijze vermakelijk. Jammer is wel dat als je eenmaal stevig in het zadel van de macht zit, de game moeilijk naar de andere kant omslaat. De macht grijpen kost veel tijd maar eenmaal in het zicht dan ontglipt het je nauwelijks meer."
JAN: (SLIJMEND) "Frits, tot slot de vraag die op ieders lippen brandt. wat verberg je achter die, overigens prachtig krullende, snor?"
FRITS: (UIT DE HOOGTE) "Dat moet je aan je eigen tipgevers vragen!"

EVIL GENIUS



Gamers die Republic te diep en te politiek vinden, zullen zich misschien meer thuisvoelen bij Evil Genius, een andere strategygame in ontwikkeling bij Elixir. Evil Genius is een stuk lichtvoetiger maar barst van de potentie. In deze game is het de bedoeling als superschurk zoveel mogelijk rampen te veroorzaken en gemene acties uit te halen en tegelijkertijd een enorme hoofdkwartier te bouwen vol vernietigingstuig. Hier kun je zelf sidekicks trainen, geheime wapens bouwen etc. De inspiratiebron ligt duidelijk bij de geheime basissen uit James Bond films waar altijd de final showdown tussen 007 en de ultieme bad guy plaatsvond, alleen nu met een flinke dosis humor. De game moet herfst volgend jaar uitkomen. Meer info vind je op www.howevilareyou.com

FULL-SCREENSHOT



GENRE: SIM-STRATEGY • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

RELEASE 15 OCTOBER

XPLODER /4 XPLODER

SPECIAL EDITION

THE RISE OF THE MACHINE

XPLODER

SYSTEM SPEC:

- X-LINK SOFTWARE
- MEMORYCARD MANAGER
- FLUID INTERFACE
- GAME ACCELERATOR
- UPDATEABLE CODES
- GAME UNLOCK
- MEGA CHEAT SAVES





WARNING

OVER 25,000 CHEAT CODES

- SPECIAL WEAPONS
- INFINITE HEALTH
- SECRET CHARACTERS
- UNLIMITED AMMO
- HIDDEN VEHICLES



OVER 1000 GAME SAVES

XPLODER VERSION 4.0
XPLODER VERSION 4.0
XPLODER VERSION 4.0

…dateline 2003…net update XIV downloading… Cheat device becomes self-aware…begins cheating games: covert intelligence creates super codes …plays DVD movies from anywhere on the planet…accelerates games beyond all previous capabilities…online updates go live through X-link… Thousands of game saves become accessible to all…cheating will never be the same again - the evolution has begun… Transmission ends.

USE YOUR METAL

CHEAT SYSTEM · GAME ENHANCER · CONSOLE UTILITIES

XPLODER CONTACT BLAZE



OUT NOW • CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EA.COM — PS2

BORIS — GRAPHICS 6 — REPLAY 3 — GAMEPLAY 5 — SCORE 51

CLOCK TOWER 3



De eerste Clock Tower games waren kut en de makers gingen op de fles. Capcom kocht de rechten van het spel en ging er mee aan de slag.
In twee jaar tijd zijn ze er in geslaagd om de meest oppervlakkige horror game ooit te maken.
In Clock Tower 3 speel je een 14 jarig meisje (daar zat je wel effe op te wachten denk ik) dat door haar moeder gewaarschuwd wordt voor een groot gevaar. Ze gaat direct naar huis en belandt regelrecht in de hel. Iedereen is dood, weg of veranderd in monsters.
Vanaf daar wordt het alleen maar voorspelbaarder. Puzzels zijn er niet of ze zijn té simpel.
Het verhaal blijft oppervlakkig al kent het bij tijd en wijle een verrassende wending.
De actie is suf, het camerawerk is dramatisch (Resident Evil 1) maar het ergste is dat het 14 jarige wicht de hele tijd in paniek raakt. Ze wordt dan kwetsbaar en sterft bij het minste of geringste. Omdat ze normaal gesproken wel wat kan hebben, is dit even inconsequent als irritant.
Na vier uurtjes spelen had ik er genoeg van, de walkthrough op internet vertelde me dat ik al over de helft was en dat was voor mij de druppel. Weg met die troep!

OUT NOW • ATTENTION TO DETAIL • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.LEGO.COM/INTERACTIVE/DROMERACERS — XBOX / PS2 / PC / NGC

SKATE — GRAPHICS 6 — REPLAY 6 — GAMEPLAY 5 — SCORE 57

LEGO DROME RACERS



Jaja, EA en Lego die met elkaar in zee zijn gegaan. Het zal allemaal wel. Ik vind deze extreme racer, die helemaal niet zo extreem blijkt te zijn, in ieder geval niet bepaald een product dat de naam Lego ademt. Het had net zo goed een updated versie van Rollcage Stage II (ook ontwikkeld door Attention To Detail) kunnen zijn, maar dan met het Lego stempel er nog effe snel opgedrukt om het wat meer exposure te geven. Anyway, ook hier vind je standaard opties als Career, Quick Start en Time Trial terug en met een handjevol tracks en racers ben je in principe wel even zoet. De wagentjes kunnen ge-upgrade worden, zij het minimaal, en met behulp van een vrouwelijke mecanicien (moet kunnen), een veteraan racer die tips geeft en een mannetje dat je progressie bijhoudt, kun je aan de slag op de redelijk gevarieerde tracks die bezaaid zijn met health items, speed boosts en wapens om je tegenstanders een opzwieper te geven. Helaas werd ik niet echt wild van de topsnelheden die de wagens halen en is de game in grafisch opzicht voor Xbox-begrippen behoorlijk tegenvallend. Meeslepend wil Drome Racers ook nooit worden, dus wat dat betreft kun je deze titel beter links laten liggen. Er is in dit genre wel wat beters te vinden voor deze console.

2 OKTOBER • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EASPORTS.COM — PC / PS2 / XBOX

BORIS — GRAPHICS 8 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 8 — SCORE 80

NHL 2004



Is er iemand geïnteresseerd in ijshockey? Wat? Toch nog drie lezers? Tof! Blijven jullie even doorlezen dan kunnen de anderen nu de bladzijde omslaan. Eh, ik wacht wel even… ik wacht…. okeeee dan. Die zijn weg. Dan kunnen de ijshockeyfans hun handjes dichtknijpen want ik heb NHL 2004 gespeeld; een wereld van verschil met NHL 2003 en nee, ik ben niet sarcastisch.
Ik zal gelijk met de deur in huis vallen. Los van alle oude vertrouwde NHL teams zijn er nu ook teams uit Duitsland, Zweden en Finland, er zijn internationale stadions en regels en natuurlijk zijn alle spelers weer helemaal up to date.
Speltechnisch gezien is er ook het een en ander veranderd. Spelers bewegen zich een stuk intelligenter, ze pasen beter naar elkaar (zelfs in de ruimte!), ze hebben nieuwe animaties en werken zaken als bodychecks en passeerbewegingen beter af. Dan is er nog de Management mode waarbij je een team twintig seizoenen lang kunt managen. Door de toevoeging van een buslading nieuwe clubs en spelers, is ook dat weer een klein beetje leuker geworden. Ik krijg bijna het idee dat ze bij EA echt heel erg hard hun best hebben gedaan om iets nieuws te verzinnen voor deze tiende NHL titel, of is het alweer de twaalfde?

OUT NOW • ACCLAIM STUDIOS CHELTENHAM • ACCLAIM • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ACCLAIM.COM — PS2 / XBOX / NGC

SKATE — GRAPHICS 7 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 9 — SCORE 82

XGRA: EXTREME G-RACING ASSOCIATION



Om eerlijk te zijn waren er voor mij na WipeOut weinig tot geen extreme racegames die me echt wisten te boeien… totdat ik aan de slag ging met Acclaim's vierde deel uit hun Extreme-G serie. De voorgaande drie edities waren best oké, maar XGRA is toch wel een behoorlijke stap voorwaarts in vergelijking met dat triootje. De modes zijn Time Trial, Arcade en de meest interessante, de Career Mode. In tegenstelling tot de vorige delen begint het in die Career Mode allemaal iets rustiger, maar worden de futuristische motoren van de acht characters alsmaar sneller naarmate je vordert in de verschillende competities. Deze worden gehouden op een zestiental enerverende tracks, volgepropt met ille loopings, bizarre bochten, wapens en powerups. Wat bij de PS2-versie wel jammer is, is dat er zo nu en dan wat lag intreedt.
Een ander hekel punt is het feit dat de versie die ik speelde zo nu en dan vastliep wanneer ik van de baan af zoefde. Ik reken er op dat de versie die in de winkels verschijnt hier geen last van zal hebben, anders zal mijn score met terugwerkende kracht minstens 40 punten lager uitvallen.

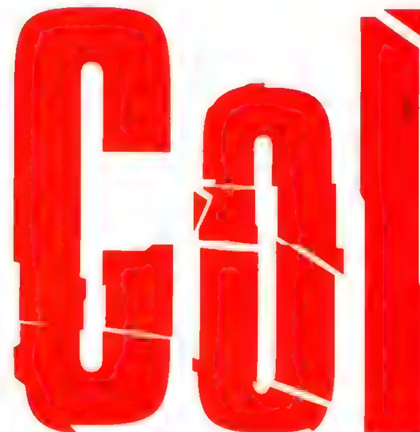
SCORE **92** | GRAPHICS 9 | REPLAY 10 | GAMEPLAY 9

Deel 4 van de beste rallyserie aller tijden overtreft alles en iedereen. Verrassingen zijn er niet of nauwelijks, genieten is het wel.


Deze Audi Quattro's waren vroeger heel populair bij kleine Italiaanse coureurs vanwege de treeplank.


Hulde voor deze dierenvrienden, die vanwege een overstekend kikkertje gewoon effe de linker voorband optillen.


"Ik kon toch ook niet weten dat die grassprietjes hier van gewapend beton zijn!"




Ik heb zo'n vaag voorgevoel dat dit een stelletje brokkenpiloten zijn...

Colin McRae 3 lag nog niet in de winkels of Codemasters liet deel 4 al op de E3 zien. Moeten we daar als rally-fans blij mee zijn, of hebben we hier te maken met een snelle incasher? Ed en J.J. trokken de racehandschoentjes aan.

Meestal ging er minimaal anderhalf jaar overheen voordat een nieuwe CM-versie klaar was, in het geval van deel 4 praten we over een productietijd van nog geen jaar. En als journalist weet je dat je in zo'n korte tijd geen compleet nieuwe game kunt opzetten. Je moet dan gebruik maken van een engine die al grotendeels ingevuld is, inderdaad, die van deel 3.
Zou Codemasters alleen de fouten uit deel 3 hebben gehaald en de boel grafisch wat hebben opgepoetst om dit vervolgens als nieuwe titel te brengen?
Dat is natuurlijk nogal een beschuldiging, zeker voor een titel als CM, die ons in het verleden zoveel uren raceplezier heeft geschonken, vandaar dat ik Ed vroeg om over mijn schouder mee te kijken.

TELEURGESTELD

Veel fans waren teleurgesteld dat je in deel 3 in de Championship mode alleen met de Ford Focus van Colin aan de gang kon. En koos je dan in een losse race voor een andere auto, dan voelde je nauwelijks verschil met andere wagens.
Ook Boris werd na verloop van tijd iets minder positief over de game die hij een 9 gaf. Je wilt uiteindelijk toch met verschillende wagens racen en uitvinden of die op bepaalde tracks beter zijn, dat is in het echt immers ook het geval.

> "CM 4 IS KORTOM UITGEBREIDER, BETER DOORDACHT, DAARDOOR UITDAGENDER EN DUS LANGER HOUDBAAR."

Codemasters had dus wel wat recht te zetten. We nemen deel 4 stap voor stap door om te checken of ie slechts cosmetische of echte verbeteringen bevat.

GRAPHICS

CM 4 ziet er iets beter uit, vooral qua uiterlijke opsmuk: de modder spat hoger op, de stofwolken stijgen mooier naar de hemel en het grind vliegt alle kanten op. Ook kunnen de wagens mooier vies worden en kapot gaan.
Gelukkig zien alle merken er nu fraai uit en niet alleen de Ford Focus. Komt nog eens bij dat men flink met de camera's aan de gang is gegaan, om vooral de replay-mode fraaier te maken.
Eindoordeel, CM 4 is mooier maar eigenlijk hadden alle auto's in deel 3 goed moeten zijn uitgewerkt. Ik vind dit dus meer het goed maken van een 'fout'.

DE GAMEMODES

Op het eerste gezicht lijkt veel hetzelfde: Quick Race, Single Rally (unlock stage na stage), Single Stage en Championship. De laatste is gelukkig nu met alle auto's af te werken, alhoewel je een flink aantal nog moet unlocken.
Duik je echter dieper in de game, dan kom je vernieuwingen tegen. Vernieuwingen die niet alleen de kwaliteit van de gameplay verhogen maar ook de levensduur verlengen.
Zo kun je nu nieuwe onderdelen voor je auto winnen door een proef binnen een bepaalde tijd af te werken. Faal je, krijg je de stuff niet. Heb je nieuwe onderdelen op je wagen, dan kun je deze uitgebreid testen, en je merkt het echt als je betere gravelbanden onder je wagen stopt of nieuwe schokbrekers.
Verder is de ghostcar beter uitgevoerd, wat heerlijke tegen-de-klok-battles oplevert en er is een fijne 'stel-je-eigen-rally-samen' mode. Daar kun je een race precies zo samenstellen als je wilt.
CM 4 is kortom uitgebreider, beter doordacht, daardoor uitdagender en dus langer houdbaar.

DE TRACKS

Je zult CM 4 niet snel uitspelen, daar zorgen de acht rally's in Groot Brittannië, Zweden, VS, Finland, Australië, Spanje, Griekenland en Japan, met elke zes rallystages, acht shakedown events en als bonus vier superspecial stages wel voor.
Elke rally heeft een ander ondergrond die om een andere rijstijl vraagt.
Groot verschil met deel 3? Nee, die

GENIETEN GEBLAZEN


ED

Dat deel 4 zo snel komt verrast me minder dan het feit dat ik persoonlijk tot voor kort vrijwel niets van Codemasters over de game gehoord had. Waar ik tijdens de productie van de vorige delen ettelijke keren naar Engeland ben geweest om op de hoogte te worden gehouden van de laatste ontwikkelingen, lijkt deel 4 in het grootste geheim ontwikkeld... of vond Codemasters zelf ook dat er niet veel bijzonders te melden viel? Waar in deel 3 de 'persoonlijke insteek, kruip in de huid van Colin' de nodige nieuwsgierigheid (en teleurstelling) veroorzaakte en de nieuwe grafische engine aangenaam verraste, kan ik over deel 4 kort zijn: meer van hetzelfde, met hier en daar een dikke punt op de i. Dat maakt CM 4 natuurlijk meteen wel de beste rallygame aller tijden. En het is nu eenmaal moeilijk om in dit genre met spectaculaire verbeteringen/nieuwigheden te komen (of je zou online moeten gaan...). Heb je deel 3 nog niet en is racen jouw ding, aarzel dan geen moment en schaf deze nieuwe McRae blind aan. Ik heb in ieder geval nog geen rallygame gespeeld waarbij de besturing zo 'natuurlijk' aanvoelt en de diversiteit in wagens en wegdek zo goed in de praktijk is gebracht, en dat alles ondersteunt door een levensechte sound waar je koud van wordt.
Persoonlijk had ik één extra view, iets verder achter de auto, wel prettig gevonden, maar jongens jongens: dit is genieten met een hoofdletter G.

CODEMASTERS • TEL: 026-3527523 • WWW.CODEMASTERS.COM



Alleen, waar is die #$%&? multiplayer!

in McRae 4

Vertrouwde kwaliteit


Tja, als je jarenlang bijschriften maakt, krijg je daar een neus voor.


"Het is dat we dik voor liggen, maar dit is de eerste en laatste keer dat we tijdens een rally bij je oma's boerderij langsgaan."



had ook acht rally's. Gewoon meer van hetzelfde.

BESTURING

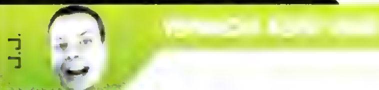
De besturing is er zeker niet slechter op geworden. Codemasters heeft alle rijhulp van de besturing afgehaald waardoor deze CM weer ouderwets hardcore is.
Verder is het verschil tussen de diverse 2WD, 4WD, Group B en Expert wagens goed voelbaar. Zeker bij de Expert wagens heb je echt moeite om ze bij het korte bochtenwerk in de baan te houden, zoveel power hebben ze onder hun kap. Echt opzienbarend veranderd vind ik de boel echter niet. CM 3 was al de top, nu is ie nog ietsje topper.

MULTIPLAY

Dé teleurstelling is het ontbreken van een online component op de PS2. Splitscreen racen is leuk en goed uitwerkt maar we zitten wel in een ander tijdperk, een tijdperk waarin we online tegen elkaar willen racen. Het kan misschien zijn dat de rally-gameplay niet geschikt is voor online gameplay, omdat je in je eentje tegen de klok rijdt, maar die regels doorbreken de Codies ook in de splitscreen. Bovendien zitten er een paar tracks in het spel waarin je één tegen één rijdt op een parallelle baan. Had daar dan een mode van gemaakt. Of laat de een starten en nummer twee dertig seconden later. Bah! ◄



GENRE: RACING • AANTAL SPELERS: 1-2 • VERWACHT: OUT NOW



GHOST RECON

JUNGLE STORM VS RAINBOW SIX 3

Voortreffelijke online gameplay op console

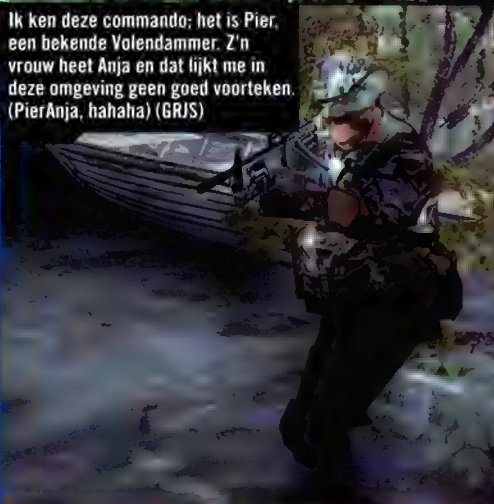
DE DROGE FEITEN

RAINBOW SIX 3 (XBOX)

- 16 Maps (mogelijk extra downloadable)
- Volledige singleplayer co-op met vier spelers
- Deadmatch, team deathmatch, last man standing, etc.
- Voice command en chat
- Online statistics tracking, ranking en toernooien

GHOST RECON: JUNGLE STORM (PS2)

- 31 Maps
- Solo: 3 modes, max 16 spelers
- Co-op: 3 modes, max 6 spelers
- Team: 5 modes, max 12 spelers
- Voice command en chat
- Online statistics tracking en ranking



Ik ken deze commando; het is Pier, een bekende Volendammer. Z'n vrouw heet Anja en dat lijkt me in deze omgeving geen goed voorteken. (PierAnja, hahaha) (GRJS)



"En doet u maar gelijk een strippenkaart en vast een velletje kerstzegels." (RB3)


"Niet te geloven. Die gast ligt gewoon 'Tussen De Rails' te lezen." (GRJS)


Als je weet dat deze scène zich afspeelt 's morgensvroeg om kwart over zeven; wie zit er dan op die trap met een klontje? (GRJS)


"Jakkie begint m'n mascara weer door te lopen, 't is de spanning hè." (RB3)


Werkelijk alles had men er aan gedaan om de gevreesde invasiemacht te stoppen. (GRJS)

Ik heb het licht gezien en wel in Frankrijk en Canada. Voor het eerst ervaarde ik online console gameplay zoals het hoort. En het mooie is, zowel de PS2- als de Xbox-bezitters kunnen er straks van genieten.

Ik weet niet wat er met Ubi Soft aan de hand is de laatste tijd. Zijn ze voorover in een bak toverdrank gemieterd of hebben ze het bestaan van de rechter hersenkwab ontdekt? In ieder geval, de gedaanteverandering is opzienbarend.
Een paar jaar geleden stond de naam Ubi Soft garant voor instant meuk. Ritsen middelmatige titeltjes plus één keer per jaar spring-, slinger- en smijtlol van die gast zonder armen en benen. Maar opeens was daar Splinter Cell en XIII en Prince of Persia en Beyond Good and Evil. Allemaal games die zowel grafisch als qua gameplay kwaliteit aan originaliteit koppelen.
De verklaring voor deze switch is dat Ubi Soft er achter kwam (hè, hè) dat je beter tien goede games kunt uitgeven, dan zestig middelmatige.
Mooi is het ook om te zien dat Ubi de beste elementen van hun games en engines gebruikt om andere nieuwe games nog beter te maken. De lichtval van Splinter Cell zit bijvoorbeeld in POP en BGaE.

ANDERE AANPAK

Illustratief voor deze nieuwe 'Ubi-kwaliteit' zijn ook de games Ghost Recon: Jungle Storm (PS2) en Rainbow Six 3 (Xbox) die ik respectievelijk in Parijs en Montreal speelde.
Beide games blinken in mijn ogen vooral uit in de multiplay. Voor het eerst had ik het gevoel dat een developer gekeken had naar het specifieke karakter van een console en niet een PC wilde poorten.
In het geval van squad based tactical shooters kunnen console gamers bijvoorbeeld minder (snel) commando's geven met de controller en trager mikken.
Voorbeeld: een vijand die heel even te zien is achter een object, zal met de muis prima weg te knallen zijn, maar met de controller wordt dit een frustrerend gebeuren. Een snel heen en weer strafende CPU wordt op de PC uitdagend genoemd, diezelfde gast op dezelfde snelheid is op de console 'frustrerend'.
Deze aspecten vragen dus om een totaal andere aanpak bij het positioneren van vijanden, de routes die je dient te lopen en het instellen van de A.I... Maar niemand die dat nog deed, ook Ubi Soft niet, zie Ghost Recon op Xbox.

> "ZIJN ZE BIJ UBI SOFT IN EEN BAK TOVERDRANK GEMIETERD OF HEBBEN ZE HUN RECHTER HERSENKWAB ONTDEKT?"

RAINBOW SIX

De maps van RS3 zijn klein in omvang, deels indoor en de gameplay lijkt erg op Counter-Strike. Zoveel zelfs dat Microsoft hun eigen Counter-Strike voor de Xbox heeft uitgesteld en RS3 exclusief aankocht. De reden is simpel, RS3 excelleert in level-inrichting en is volkomen in balans.
Ik vond evenveel plekken om me te verschuilen als mogelijkheden om een aanval te plaatsen. Het switchen van wapens met de D-pad ging snel en eenvoudig.
Op het gebied van wapens is de RS-serie altijd al een topper geweest. Je kunt dan ook kiezen uit een arsenaal van tientallen wapens die allemaal anders aanvoelen en andere gevolgen hebben. Kies je voor de snipers, dan mik je beter maar beweeg en schiet je trager, ga je voor het zware geschut dan kun je flink sproeien, maar mis je wel accuratesse.
Het allermooist is echter de sfeer die al deze elementen samen teweeg brengen. Zo speelde ik in een oude vervallen stad, met donkere spelonken, piepende deuren en wapperende gordijnen (hé Splinter Cell), waarbij je niet echt goed kon zien of er een vijand achter stond. Overal voelde je de dreiging hangen.
En dan het geluid. Laat ik drie seconden game-audio beschrijven en je weet genoeg. Ik sluip rond bij een oude auto en hoor alleen een krekel. Ik weet echter dat er ergens een vijand zit, maar waar? Kort daarop hoor ik in een splitsecond een kogel doorgeladen worden; een plop, een swoewsh, een inslag en ik zie de wereld draaien. De dood is mijn lot. Briljant!

JUNGLE STORM

GRJS biedt voornamelijk open terrein en dat brengt het gevaar van pixel knallen met zich mee. Dat heeft Ubi Soft knap weten te voorkomen door de maps iets overzichtelijker te maken dan bij Ghost Recon op de Xbox en de graphics flink op te poetsen. Helemaal als er straks zestien man op de map staan, zal het probleem nihil zijn.
Ook hier kun je weer uit vele wapens kiezen en bieden alle 31! maps (heuvelachtig, vol gebouwen, bosrijk) talloze tactische mogelijkheden.
Omdat de gameplay nog aantrekkelijk te maken heeft Ubi Soft een systeem bedacht dat spelers moet aanzetten om tot het gaatje te gaan. Hoe beter de speler wordt, des te hoger zijn ranking. Iedereen begint bij Private E2 en je kunt doorgaan tot vijf sterren generaal (daarvan is er maar eentje in de hele wereld). Vanzelfsprekend telt het killen van een hogere ranking zwaarder dan het mollen van een n00b.
Een verbetering ten opzichte van Ghost Recon is ook het aanpassen van het aantal respawns. Niets is zo vervelend als gedood worden en dan een paar minuten te moeten wachten op het volgende potje. In Jungle Storm bepaal je zelf of en hoeveel je mag respawnen. Kijk en dat bedoel ik nou, de console gamer wil snelle actie, niet wachten... en Ubi maakt het. Perfect!

GHOST RECON JUNGLE STORM SINGLEPLAYER

Ghost Recon: Jungle Storm kent twee campaigns; te weten de Island Thunder campaign van de Xbox en de nieuwe Jungle Storm campaign. Deze speelt zich af in Columbia alwaar een aantal cokeboeren de boel op stelten zet. Je gaat met twee squads op pad (die je allebei kunt besturen maar niet tegelijk), nadat je ze eerst bewapend hebt.
De besturing gaat iets omslachtiger (lees meer PC-achtig) dan bij Rainbow Six 3, waar je geen waypoints hoeft te zetten. Dat hoeft ook niet perse in GRJS, maar je bereikt er wel meer succes mee. Diepere en wat tragere gameplay dus. De A.I. van de vijand zoog noch aan alle kanten, maar dat zal zeker verbeterd worden. Nieuw waren de voice commands, oftewel je kunt je manschappen eeeh, oraal bedienen door middel van verbale commando's (160!), allemaal variaties op 'ga hierheen', 'ga daarheen', 'stop' en 'schiet alles en iedereen kapot'. De voice commands werkten perfect, en kunnen een welkome aanvulling zijn. In ieder geval gaat 't sneller dan met de controller. En snelheid van handelen is zoals je weet van groot belang in dit spel.

PC

OUT NOW • TRIUMP STUDIOS • THE GATHERING • TAKE 2 BENELUX • TEL: 020-6551177 • HTTP://AOW2.GODGAMES.COM/SHADOWMAGIC

SCORE 83 | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | JAN

AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC


"Ah, ik zie dat u met de boot bent gekomen. Stond nog een stevig briesje hè?"


Ah u bent van Dirk's Dierenparadijs en komt m'n nieuwe olifant afleveren. Kan ie lekker ravotten met m'n draak in de huiskamer."

Shadow Magic is alweer de derde game in de Age Of Wonders serie van het Nederlandse Triump Studios. Een mooi sluitstuk van een sprookjesachtige drieluik.

Shadow Magic (SM), de derde game in de AoW serie, zal in eerste instantie waarschijnlijk weinig nieuwe liefhebbers aanboren, daarvoor vist de AoW serie in een te kleine vijver. Althans, wat Europa betreft; in Amerika staan ze in de rij voor turn-based strategiegames en Van Age Of Wonders en The Wizards Throne zijn heel wat exemplaren over de toonbank gegaan.
In ieder geval genoeg voor The Gathering om Triumph een derde game te laten maken.
In deze derde game zit een puike tutorial verdeeld over drie scenario's die nieuwkomers de mechaniek van de gameplay uitlegt. Wat dat betreft zouden de onwetenden juist wél eens AoM moeten gaan spelen want voor liefhebbers van magie, sprookjes en middeleeuwse fantasy biedt SM heel veel. Bovendien is SM stand-alone, je hebt de vorige game dus niet nodig om op queeste te gaan.
Shadow Magic maakt gebruik van dezelfde engine maar de mannen uit Leiden hebben er een heleboel nieuwe features ingestopt.
Daarnaast is de game behoorlijk op lengte en dankzij een random map generator en verbeterde editor kun je in principe eindeloos blijven toveren.

SPOOKY

Naast de bekende rassen, die stuk voor stuk opgefrist zijn met nieuwe eenheden en upgrades, zijn er drie nieuwe rassen: de Nomads, de Syrons en de Shadow Demons.
Dit keer is het Merlijn die gekidnapt is en gevangen zit in de Shadow Realm.
Deze onderwereld vind ik de fraaiste toevoeging in SM en doet denken aan de schaduwwereld die Frodo betreedt op het moment dat hij De Ring om zijn vingertje schuift, gemixed met een alien Starcraft sausje.
De Shadow Realm is donker, grimmig, kent een paarsblauwe gloed en is bevolkt met insectachtige en angstaanjagende monsters. Het voegt een spooky laag toe aan de toch al avontuurlijke battles die je zowel boven als onder de grond uitvecht.
Tricky is bovendien dat in de Shadow Realm alles anders is; sommige magische spreuken werken er niet en je eenheden kunnen onwel worden; geïnfecteerd met de zogenaamde shadow sickness. Uiteraard kun je je daar tegen wapenen met behulp van magische voorwerpen en bepaalde kruiden.
Ook als vijand zijn de Shadow Demons behoorlijk interessant waarbij de Demon Harvesters mensen kunnen opslokken om ze vervolgens uit te poepen als insectenlarve. Yuk!
Alle andere vernieuwingen beschrijven zou minstens nog vier pagina's kosten maar neem van mij aan dat AoW fans SM niet willen missen. ◄

PC / XBOX

OUT NOW • AKELLA • BETHESDA SOFTWORKS • UBI SOFT • TEL: 030-6679110 • HTTP://PIRATES.BETHSOFT.COM

SCORE 35 | GRAPHICS 8 | REPLAY 2 | GAMEPLAY 3 | JAN

PIRATES OF THE CARIBBEAN


Om wat extra's te verdienen, gaf onze held bijles in dirigeren.


Wekenlang alleen maar bruine bonen, ging de bemanning niet in de kouwe kleren zitten.

Sea Dogs II is omgedoopt in Pirates Of The Caribbean en vervolgens gerushed om gelijktijdig met de gelijknamige film in de winkels te liggen. Met dank aan Disney.

"Verdraaid!", dachten ze bij Disney. "We hebben een hele coole piratenfilm met Johnny Depp die tegen geestpiraten knokt in de bios, maar we hebben helemaal geen bijbehorende videogame!". "Ontsla Chef Merchandise én wel nu!"
"Wacht!!", riep Chef Merchandise. "Ik heb een plan; Sea Dogs II is alweer een tijdje in ontwikkeling. Waarom geven we Bethesda geen zak met gouden florijnen en dopen we hun game Pirates Of The Caribbean? Niemand die het merkt."

AFBROKKELEN

Zo gezegd, zo gedaan. Met als gevolg dat gamers nu een misleidende titel voorgeschoteld krijgen die bovendien snel moest worden afgemaakt om gelijktijdig met de gelijknamige film in de winkels te liggen.
De game zit 'dus' vol met bugs, voelt onaf aan en speelt ronduit frustrerend. Bovendien heeft de game niets maar dan ook niets met de film te maken, afgezien van het feit dat je een piraat speelt.
Het spel heeft desondanks twee ijzersterke pijlers.
Watertandend mooie graphics (geniet maar eens van die ondergaande zon) en een open spelstructuur die erg doet denken aan Morrowind. Helaas brokkelen die pijlers genadeloos af door de destructieve besturing en gameplay.

SCHEURBUIK

Vooral met het toetsenbord is PotC een crime om te spelen. Bij de Xbox-versie gaat het nog, maar de (default) PC configuratie is hel.
Het vechten aan land gaat stroef waarbij blokken en slaan met je zwaard veel timing vraagt. Maar hoe hard je ook probeert, je wordt iedere keer lek geprikt door een veel snellere tegenstander.
Bovendien word je vaak omringd door een complete bende van piraten die van alle kanten kijken hoe mals je bent. Dergelijke gevechten zijn absurd moeilijk.
De gevechten op zee zijn wat makkelijker maar eveneens allesbehalve bevredigend.
De camera helpt ook niet mee waardoor je bijna met je kanonnen in het andere schip steekt, maar om duistere redenen nog steeds mis knalt.
De sea battles zijn bovendien slaapverwekkend traag. Het herladen van een kanon is wat anders dan een magnum maar moet het zo sloom?
Dan zijn er nog de lelijke tekstvlakken vol typefouten en placeholders, bugs waardoor je queesten niet af kunt maken, bugs waardoor de game crasht en je opeens in de desktop belandt enzovoorts, enzovoorts.
Van deze game krijg je spontaan scheurbuik en er is dan ook maar één straf gepast. Kan iemand de Chef Merchandise van Disney kielhalen? ◄

ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL. [illegible] • WWW.ACTIVISION.COM — XBOX / PLAYSTATION 2 / GAMECUBE

JEROEN — GRAPHICS 7 — REPLAY 9 — GAMEPLAY 8 — SCORE 73

DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

Ooit afgevraagd wat Disney figuren allemaal uitspoken in hun vrije tijd? Skaten natuurlijk!

Kinderlijk, dat is de meest accurate omschrijving van deze Disney skategame uit de stal van de makers van Tony Hawk. Het stunten gaat dan ook bijzonder gemakkelijk en dat is te danken aan de eenvoudige bediening.
Één knop fungeert als sprongknop terwijl de rest eigenlijk ook maar één functie tegelijk heeft.
Of je doet een trucje terwijl je springt, of je grind of je voert een manual uit... een kind kan de was doen (overigens is de bediening ook om te zetten naar een wat ingewikkeldere).

KINDERHART

Wat ik ogenblikkelijk in mijn kinderhart heb gesloten waren de vele herkenbare Disney omgevingen en karakters. Zo slingert de kleine Tarzan langs, zitten Timon en Pumba samen op een plank en vliegt Buzz Lightyear nog even voorbij. Allemaal keurig netjes en volgens Disney protocollen gedigitaliseerd. Inclusief karakteristieke trekjes.
Ook de omgevingen deden mijn hartje sneller kloppen. Lekker grinden over Pride Rock of van Andy's slaapkamer een puinzooi maken. Een kinderhand is immers snel gevuld.
Jammer is wel dat er ontzettend veel troep in de levels is neergelegd waar je op kunt stunten. Zo is het voltooien van de goals voor de meer ervaren gamer echt kinderspel geworden.

EENVOUDIG

Naast alle bekende Disney figuren en locaties heb je ook nog de mogelijkheid om een eigen skater te fabriceren. En ja, ook deze optie werkt kinderlijk eenvoudig.
Hoofdje kiezen, met of zonder pet? Nee, we doen een zak met een smiley over zijn hoofd. Hmmm schoenen? Nee, grote pluchen dierenpantoffels, o en geef hem ook maar een paar bokshandschoenen.
Met hem/haar kun je dan naar Olliewood (iets voor een bijschrift, Ed?) alwaar je naar de diverse vrijgespeelde Disney werelden kunt zappen.
Overigens kun je in Olliewood ook nog wat opdrachtjes vervullen, waarvan er twee wel erg stinken naar commercie.
Nou Activision, vertel eens; hoeveel hebben Nokia en McDonalds betaald? Beltonen verzamelen en hamburgers wegbrengen tsss... hoe kom je erop?

STIEKEMPJES

Voor de verstokte Tony Hawk fanaat is het skaten met Disney figuren niet echt de moeite waard, daarvoor is het allemaal te eenvoudig. Heb je een broertje tussen de 4 en 12 jaar en die is skateliefhebber met een Disney hart dan zou hij deze game eens moeten checken. Overigens kunnen oudere casual gamers met het Disney hart op de juiste plaats het ook weleens proberen; 't is stiekempjes namelijk best leuk. ◄


Ach gut, kijk dat kleine zeerovertje... zeker een dochtertje van Kapitein Hawk.


Is dat Tarzan?! Nou dat zou ik ook wel een facelift noemen zeg.

ZONO • FOX INTERACTIVE • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.COM — XBOX

SKATE — GRAPHICS 5 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 6 — SCORE 51

ALIENS VS. PREDATOR: EXTINCTION

Eindelijk is het zover: de Aliens Vs. Predator-serie heeft er een RTS-game bij. Op de consoles nog wel. Of de AvP-fans er blij mee moeten zijn, valt echter te bezien.

Aliens, Predators en Marines die een strijd op leven en dood voeren in een RTS-game?
Het werd hoog tijd, ja. Het zijn per slot van rekening drie levensvormen met ieder hun eigen krachten, wapens en eigenschappen die in dit genre zwaar uitgediept kunnen worden.
Nu moet ik zeggen dat ontwikkelaar Zono hier redelijk in geslaagd is, zeker voor console begrippen.
Dankzij de simpele controls en overzichtelijke interface is het in dat opzicht in ieder geval een verademing om deze game te spelen. Geen gehannes met duizenden menu's, maar gewoon makkelijk te maken acties met één druk op de knop.
Daar kunnen veel RTS-games op de consoles nog wat van leren.
Ook het verzamelen van resources is basic gehouden, zodat de vaart er vrij goed in blijft zitten. Wat dat betreft heeft Zono de belangrijkste elementen van een RTS-game prima weten af te stemmen op de consoles.

DOMPER

Met ieder zeven missies voor de boeg zijn alledrie de rassen even interessant om te spelen, al ging mijn voorkeur al snel uit naar de Aliens die zich kunnen voortplanten in de lichamen van hun slachtoffers. Lekker!
Desondanks gingen me steeds meer dingen tegenstaan naarmate ik de game langer speelde.
Zo raakte ik niet bepaald onder de indruk van het leveldesign, dat na verloop van tijd toch wel wat repetitief werd.
Ook het feit dat je nog steeds omringd wordt door een hoop zwart dat pas verdwijnt wanneer je verder komt in een gebied, is niet iets waar je echt blij van wordt.
Kom op zeg, die crap hoeven we op de Xbox toch niet te zien?
Daarnaast is de niet al te hoge moeilijkheidsgraad een behoorlijke domper op de feestvreugde want als ik een RTS-game speel, wil ik dat er meer van mijn brein gevraagd wordt dan in AvP het geval was.
Met de graphics was ik vanaf het begin al niet down (ik dacht soms even met een PSX-titel te maken te hebben; absoluut Xbox onwaardig dus), maar gelukkig gaat het verder niet al te veel ten koste van de gameplay.
En oh ja, zoeken naar multiplayer mogelijkheden is niet nodig; die zijn er namelijk niet. Blijkbaar vonden ze bij EA dat deze game zo'n onvergetelijke singleplayer ervaring is, dat gamers dit spel helemaal niet met of tegen anderen zouden willen spelen... Onvergetelijk?
Ik dacht het niet. AvP: Extinction is gewoon een standaard RTS-titel met een handjevol tekortkomingen die zowel de fans van de serie als doorgewinterde RTS-freaks waarschijnlijk niet echt bekoren zal. ◄


Het is dat ik lekker lig, maar voor het uitzicht hoef je 't niet te doen.


Ik heb weleens een alien uit iemands buik zien komen, maar een alien die een mens uitpoept...



DE



Opvallend veel van die sportschooltypes bij de N-gage promotietour.

Oké, daar is ie dan jongens... de N-gage! Er zijn natuurlijk meerdere bedrijven die zich met hun mobieltje richten op de echte videogamer maar geen van hen heeft zich zo toegespitst op games als Nokia...

Nokia neemt een groot risico door gamen tot speerpunt te maken van hun N-gage, want rechtstreeks concurreren met grootmeesters als Nintendo (en volgend jaar ook Sony) maakt het er allemaal niet makkelijker op.
Er is dan ook al enige tijd de nodige terughoudendheid onder journalisten ten opzichte van dit nieuwe platform. Wat weten die suffe Finnen nou eigenlijk van games? Maar na enige tijd met de N-gage te hebben doorgebracht, op de Nokia N-gage promotietour, moet ik zeggen dat ik aangenaam ben verrast.

LICHTGEWICHT

Nokia had voor deze gelegenheid radio DJ Rick van Veldhuizen opgetrommeld, die zich de hele dag gewillig door gamers liet inmaken met onder andere Tony Hawk Pro Skater. Verder verdient de ingehuurde MC nog een eervolle vermelding, voor zijn ongelooflijk slappe gelul en stomme opmerkingen. 'Yo, er wordt lekker gespeeld jongens!' Dat soort praat vinden die kinderen leuk, toch?
Het eerste dat opvalt als je het apparaat vergelijkt met andere telefoons, afgezien van het feit dat ie met de zijkant op het oor moet worden geplaatst om te bellen, is het formaat. Denk hierbij aan een standaard GBA die een intensief weight watchers programma heeft doorlopen. Hij weegt dan ook slechts 135 gram en is, als ie in je broekzak past, makkelijk mee te nemen. De N-gage is voorzien van FM radio, digitale muziekspeler, een XHTML browser, e-mail toepassingen en een tri-band systeem, zodat ie overal ter wereld te gebruiken is.

GAMECARDS

Zo, nu heb ik alle extra informatie gehad en kunnen we ons richten op waar het ons om gaat: de games.

TONY HAWK PRO SKATER

MMC GAMECARD

85 SCORE



De N-gage is niet het enige mobieltje waar je op kan skaten, maar deze Pro Skater steekt met kop en schouders boven de competitie uit.
Nokia loopt zwaar op te scheppen over deze titel (eigenlijk over al hun titels), en terecht. Dit is de volwaardige PlayStation versie van de allereerste Tony Hawk Pro Skater, maar dan wel met enkele extra's. De belangrijkste van deze extra's is de mogelijkheid om dankzij Bluetooth online multiplayer te spelen (met de beperking dat je tegenstander niet verder dan tien meter van je verwijderd mag zijn).
Het enige puntje van kritiek is dat, net zoals in de console-versie, de skaters op lage snelheid zich heel lomp laten besturen en slecht te manoeuvreren zijn in kleinere omgevingen. Zo kan je nog wel eens lopen te rommelen als je om wilt draaien in een smalle gang. Maar afgezien van dit probleem is deze port absoluut een indrukwekkende prestatie.

GETEST OP N-GAGE • NEVERSOFT • ACTIVISION • PRIJS: NNB

PANDEMONIUM

MMC GAMECARD

75 SCORE



Pandemonium zal sommige gamers bekend voorkomen. Dit is dan ook eigenlijk een rechtstreekse port van een oude PlayStation titel. De N-gage bewijst met zijn line-up wel dat PlayStation games technisch geen enkel probleem zijn.
In deze platformer met een komische noot reis je door het land van Lyr, samen met tovenaar Nikki en enkele van zijn onnozele partners.
En alhoewel de graphics volledig 3D zijn, is de gameplay die van een traditionele 2D platformer. Een vergelijking met Klonoa is dan ook geheel op zijn plaats, zij het dat Pandemonium wel de mindere game is van de twee. Overigens komt dat niet omdat Pandemonium slecht is, maar omdat ik persoonlijk heel erg over Klonoa te spreken ben, maar nu dwalen we af.
Pandemonium is zelfs vandaag de dag nog de moeite waard voor fans van het genre en heeft op zowel grafisch als gameplay gebied genoeg vermaak te bieden.

GETEST OP N-GAGE • CRYSTAL DYNAMICS • EIDOS INTERACTIVE • PRIJS: NNB

N-GAGE



Gamen als speerpunt

Opvallend zijn de gamecards, waar de spellen op staan. Dit zijn kleine platte diskjes, die ongeveer twee maal zo groot zijn als een gewone simkaart. Deze plaats je niet zo maar in een slot ergens in de N-gage aan de buitenkant, maar moeten binnen in het apparaat zelf worden gepropt. Met een druk op de knop kan je de buitenkant uit elkaar klikken, om vervolgens de MMC gamecards onder de batterij te verwisselen.
De gedachte hierachter is dat de N-gage niet alleen voor gamen gebruikt gaat worden, en dus overal mee naar toe wordt gesleept. Gecombineerd met het kleine formaat van de gamecards, leek het Nokia verstandig de kaartjes in de telefoon zelf te plaatsen. Zo raak je ze tenminste niet zo snel kwijt.

MULTIPLAYER

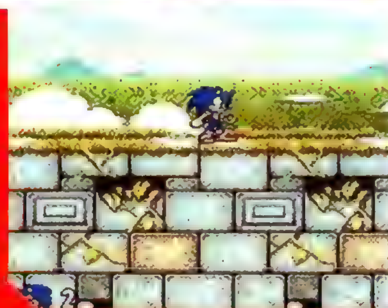
Verder is de N-gage voorzien van Bluetooth. Als je al langer dan vandaag geïnteresseerd bent in mobiele telefonie weet je wat voor een mogelijkheden dit met zich mee brengt. Maar voor iedereen die zich afvraagt waarom dit interessant is, heb ik één woord... multiplayer. Dankzij dit verkleurde tandje kan je online spelen tegen andere gamers die hetzelfde spel hebben (dat voorzien is van deze optie), en niet verder dan tien meter van je verwijderd zijn. Een soort linkkabel maar dan zonder kabel.
Met wat hulp van doorgewinterde videogame ontwikkelaars – en enkele bekende licenties – willen ze een eigen plaatsje op de markt veroveren. Mocht je dit alles interessant vinden, vanaf zeven oktober kan je op zoek gaan naar je eigen N-gage.
Op het moment dat ik dit zit te typen, wisten de Scandinavische jongens van Nokia nog geen precieze prijs, maar ze konden me wel vertellen dat ie tussen de 250 en 350 Euro gaat kosten. Op het moment dat je dit leest zal de definitieve prijs vermoedelijk wel bekend zijn. ◀

SONIC N

MMC GAMECARD

SCORE 80

De steun van deze blauwe wijsneus kan helemaal geen kwaad bij het lanceren van een nieuw platform. Hij heeft dan ondertussen ook zo een beetje op elk bestaand systeem zijn opwachting gemaakt.
De N-gage heeft een compleet nieuw avontuur voor Sonic in petto. Mocht je persoonlijke problemen hebben met de bijdehante egel, dan heb je uiteraard ook de mogelijkheid om met een van zijn vriendjes te spelen. Tails, Knuckles en Amy komen weer opdraven en brengen ieder net iets andere gameplay met zich mee.
Met deze titel laat de N-gage zien ook geen enkele moeite te hebben met sprites. Dit is dan ook een echte Sonic game, van de snelheid tot de kleurrijke omgevingen. Jammer genoeg wordt het smalle N-gage



scherm soms wel een beetje irritant. Voordat je het weet staat er een vijand voor je neus of ren je met hoge snelheid tegen een muur aan, omdat je deze gewoon echt te laat ziet.
Uiteraard doet dit niets af aan Sega's prestatie om een echte old school Sonic game af te leveren.

GETEST OP N-GAGE • SEGA • PRIJS: NNB

MOTO GP

MMC GAMECARD

SCORE 72

De Xbox-versie van Moto GP houdt vele gamers al geruime tijd online bezig, maar ook de kleine N-gage krijgt een bezoekje van de racemonsters op twee wielen.
Het eerste dat opvalt is dat het niet zo brede, maar vooral hoge scherm zich perfect leent voor games waarin je de diepte in of naar boven beweegt, zoals in dit geval. De motor en coureur hebben eveneens een aanzienlijk formaat en nemen een flink gedeelte van het scherm in.
Met meerdere motoren en verschillende racetracks, heeft deze titel alle elementen van een echte Moto GP. Mijn enige probleem was het wennen aan de besturing. De schuurijzers reageren niet echt snel, wat inhoudt dat als je uit een bocht naar links komt en je meteen naar rechts moet,



het enige tijd kost voordat je ook daadwerkelijk naar rechts gaat. Dit is natuurlijk een kenmerk van Moto GP, waar je het gewicht van de coureur verplaatst van de een naar de andere kant, maar met de digitale besturing kost dit wel wat meer moeite.

GETEST OP N-GAGE • THQ • PRIJS: NNB

GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | SCORE 75

Lionheart is wederom een hoogwaardige RPG uit de Black Isle stal die zich moeiteloos kan scharen in het imposante rijtje: Fallout, Icewind Dale en Baldur's Gate.

LIONHEART
LEGACY OF THE CRUSADER

Black Isle heeft (al dan niet met of voor BioWare) al heel wat RPG's vol diepgang en uren fun afgeleverd. Lionheart: Legacy Of The Crusader is hun nieuwste proeve van bekwaamheid.

Black Isle herschrijft de geschiedenis op geheel eigen wijze. Startpunt is het middeleeuwse Engeland ten tijde van koning Richard Lionheart. Volgens Black Isle's interpretatie vindt er in 1192, tijdens de derde kruistocht naar het Heilige land, een enorme catastrofe plaats. Een verraderlijke adviseur stookt Lionheart op om een oud ritueel uit te voeren met als gevolg dat de aarde zich opent en demonen, magie en monsters de wereld binnendringen. Deze daad zorgt voor een 'Disjunction' (een breuk in de realiteit) en beïnvloedt vanaf dat moment de geschiedenis. De game pakt de draad 400 jaar later op in en rond Barcelona waar tempeliers en inquisitie de sterke machten zijn. Naast die bestaande groeperingen, kenmerkt deze alternatieve 16e eeuw zich door monsters, draken en vreemde wezens. Vooral magie speelt een enorm belangrijke rol. De inquisitie bedient zich van Divine Magic en stelt alles in 't werk om duistere machten te verslaan. Met als resultaat een ware heksenjacht waarbij ook de hoofdrolspeler al snel voor duivelskunstenaar wordt aangezien.


Ach, 't is weer eens wat anders dan een bak begonia's en een schotelantenne.

S.P.E.C.I.A.L.

De hoofdrolspeler stel je volgens goed RPG gebruik zelf samen waarbij je de karakteristieken een voor een afgaat óf je kiest uit vooraf gemaakte karakters. Al snel blijkt dat jij een verre afstammeling van Lionheart bent en dat er binnenin je een 'guided spirit' huist die dienst doet als verteller, gids en raadgever.
De game steunt op het fraaie S.P.E.C.I.A.L.-systeem van Fallout 2 dat staat voor Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility en Luck. Dit zijn slechts de primaire eigenschappen voor je held(in). Het systeem is vervolgens uitgebouwd met zo'n 30 'Skills', 40 'Perks' en 15 'Traits'. Veel laagjes dus, zoals verschillende type Magic ook weer onderling uiteen vallen. Je kunt zowel nobele als 'slechte' eigenschappen uitbouwen. Je doet automatisch ervaring op, maar je kunt ook zelf ervaringspunten verdelen. Door de uiteenlopende eigenschappen kun je daadwerkelijk een heel uniek karakter ontwikkelen waardoor iedere gamer een compleet eigen speelstijl krijgt.

HAK-HAK

Doorgewinterde spelers zullen zich meteen thuis voelen. Met de linkermuisknop vecht je en met de rechter voer je een spreuk op. Maar ook Diablo II fans weten zich wel raad met de snelle hak-hak actie, al zorgen de vertakking van de magie en de vele (random) voorwerpen voor heel wat verdeeltaken in het inventory- en skillscherm. Wel een beetje flauw is dat ook nu weer links een rode bol symbool staat voor levensenergie en een blauwe voor mana; dit begint in isometrische RPG's wel heel erg standaard te worden. Wel fraai zijn de zeer getailleerd graphics die gebruik maken van 2D achtergronden met 3D karakters. De finesse van de diverse architectuur is prachtig, al is de overall feel van het spel een tikkeltje te donker. Voor de rest valt er eigenlijk heel weinig aan te merken op Lionheart. ◄

> "EN OPVOEDERS MAAR MEKKEREN DAT GAMES NIET LEERZAAM ZIJN."


"Nee, jullie hebben geen honger; da's lekkere trek!"



"Wat is 'een heet bad met een lekker wijf erin' in het Oud Engels?"

BEKENDE GROOTHEDEN

Erg leuk is dat de makers bekende historische kunstenaars, filosofen en wetenschappers opvoeren die een belangrijke rol kunnen spelen in je queeste.
Zo kom je oog in oog te staan met onder meer Shakespeare, Machiavelli, Galileï en Da Vinci die allemaal een alternatieve rol in de geschiedenis spelen. En opvoeders maar mekkeren dat games niet leerzaam zijn.

FULL-SCREENSHOT


REFLEXIVE ENTERTAINMENT & BLACK ISLE STUDIOS • INTERPLAY • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • HTTP://LIONHEART.BLACKISLE.COM — GENRE: RPG • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE **86** | GRAPHICS **9** | REPLAY **9** | GAMEPLAY **8**

Otogi speelt als een gedicht, als een betoverend sprookje waarin alles aan het slot op zijn plek valt.

Meer dan hack&slash
OTOGI:

Letterlijk betekent Otogi sprookje, een vertelsel uit vervlogen tijden. Verhalen over demonen en oppermachtige helden die op je Xbox opnieuw tot leven komen...

Vergezeld door vallende kersenbloesem verschijnt een figuur op het scherm. Omlaag valt hij. Om met een doffe dreun met beide benen stevig op de grond terecht te komen. Observerend kijkt Raiko om zich heen. Links van hem bewegen twee demonische vogels naar hem toe. Ze weten nog niet dat ze geen enkele kans zullen maken tegenover de snelle Raiko. In een flits beweegt Raiko zich naar de eerste demon. Om hem in een oogwenk omhoog te slaan, waarna Raiko 'm volgt. Beiden lijken nu stil tegenover elkaar te hangen. Je zou haast denken dat vier ogen elkaar enkele seconden aanstaren. Een vurige draak ontspringt uit de handpalm van Raiko en doet de demon tegen de bergwand knallen. Weer die flits en Raiko hangt naast de gevleugelde demon. Met zijn zwaard hakt Raiko elegant in op de demon die een laatste angstkreet loslaat...
Demon twee bevindt zich nu exact onder Raiko en met een enorme haal van zijn zwaard stort Raiko zich bovenop het schepsel.
Het wezen kan nauwelijks bevatten wat er met hem gebeurt als het koude staal door zijn lichaam snijdt. Wat rest is stof...

SIMPLISTISCH?

Otogi is op het eerste gezicht niets meer dan een simplistisch hak spelletje, waarbij je een supersoldaat onder de knoppen hebt, je slechts één knop herhaaldelijk indrukt om een weergaloze combinatie aan slagen ten toon te spreiden en met een andere wat vuurballen lanceert.
Aan mensen die Otogi zo bekijken, is dit product dan ook niet besteed.

Maar kijk je wat langer dan zie je meer. Dan zie je de kleurenpracht, de elegantie waarmee Raiko zich over het scherm beweegt, het gemak waarmee hij metershoog opspringt om dan haast bewegingsloos in de lucht te blijven hangen, de raakvlakken met sprookjes uit de Heian periode van Japan, de authentieke muziek... Sta je hiervoor open, dan pas zul je genieten van alles wat deze titel je te bieden heeft.


Japans spreekwoord: Hij die tijdens 't vuurspugen de terugslag vergeet...


Verbrandt meer dan rug en reet.

FROM SOFTWARE • SEGA • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.SEGA-EUROPE.COM



Otogi is namelijk meer dan eentonig rammen op één knop. Het is meer dan alleen maar alles doden wat beweegt. Otogi speelt als een droom. Een droom waarin jij de kloeke samoerai bent. Waarin jij met het grootste gemak vijanden doorklieft met het zwaard van jouw keuze. Otogi is een sprookje in digitale vorm, een sprookje over demonenjager Raiko en zijn overlevingsdrang, een sprookje waarin hij moet doden om te overleven.

STERFELIJK

Raiko mag dan haast onoverwinnelijk lijken, hij is in zijn gedaante allesbehalve onsterfelijk. De stem die hem tot demonenjager heeft geroepen, met als doel het evenwicht in de wereld te herstellen, kan hem niet voor eeuwig in leven houden.
Vanaf het ogenblik dat Raiko ten tonele verschijnt, tikt het klokje in de vorm van teruglopende magie. Als zijn magiepeil drastisch gedaald is, zal zijn levenskracht afnemen. De enige methode om ervoor te zorgen dat Raiko's magie niet opdroogt is door demonen te doden, want alleen dan zal hij een beetje magie terug krijgen.
Er zit echter een adder onder het gras. Zo simpel als het lijkt, zo lastig is het om dit daadwerkelijk uit te voeren. Raiko verlengt zijn tijd in deze schaduwwereld door demonen te doden, echter, de demonenjager is naar deze wereld gezonden met een opdracht. Om zijn opdrachten succesvol af te ronden zal hij vooral snel moeten opereren maar ook niet te snel. Te lang dralen zal leiden tot dood door uitputting. Te snel handelen en je zult een hele trits demonen achter je aan hebben die bij iedere succesvolle aanval ietwat van je levensenergie afsnoepen. Een doordachte aanpak is dus van belang bij Otogi. Zeker om de uit te voeren opdrachten tot een succesvol einde te brengen.

HERSPELEN

Succesvol volbrachte opdrachten leveren Raiko ervaring op die hem krachtiger maakt. Ook verdient de demonenjager extra geld dat hij kan inwisselen voor betere wapens, krachtige magie of andere accessoires die hem versterken. Ook kan Raiko besluiten de bezochte gebieden nogmaals te bezoeken om op zoek te gaan naar verborgen extra's die hem sterker maken of extra wapens opleveren. Gebieden die Raiko nogmaals bezoekt, zien er precies zo uit als toen hij ze verliet. Afgehakte bomen, vermorzelde pilaren, in puin gehakte muren alles ligt er nog hetzelfde bij. Hij kan dus zijn zaakjes weer oppakken waar hij was gebleven, want onder iedere boom, muur of brug kan wel eens iets extra's liggen. Iets extra's in de vorm van dwalende geesten, verstopte wapens, krachtige magie of zelfs extra gezondheid. Het loont voor Raiko dus weldegelijk om zijn spoor van vernieling nogmaals te doorzoeken.

BETOVERD

Otogi zal voor velen weer de zoveelste hersenloze hack and slash game zijn. Ik denk dat dit de titel geen recht doet. Otogi vereist een flinke dosis vaardigheid en snelle reacties.
Wie de game benadert als een buttonbasher zal een vroege dood sterven en na enige tijd de game vol frustratie terugbrengen naar de winkel of het voor eeuwig de kast in mieteren.
Otogi dient met discipline gespeeld te worden. Je moet razendsnel kunnen reageren op tegenstanders, constant in beweging blijven, de vijand van verschillende hoeken aanvallen en hem verrassen door jouw bewegingen af te wisselen. Sla hem omhoog, om in de lucht verder te combineren en de vijand vervolgens omlaag te slaan alvorens je hem de uiteindelijk doodsteek toebrengt. Niet iedereen zal zich kunnen vinden in Otogi maar diegene die het wel kunnen, zullen betoverd worden door dit sprookje. ◄

> "WIE DE GAME BENADERT ALS EEN BUTTON-BASHER ZAL EEN VROEGE DOOD STERVEN."

"En deze is dan nog uit mijn collectie kleine handwapens."

"Wilt u de aambeien in z'n geheel afgesneden of in dunne plakjes?"

Zo, die laat effe zien dat ie z'n vriendin een tijd gemist heeft.

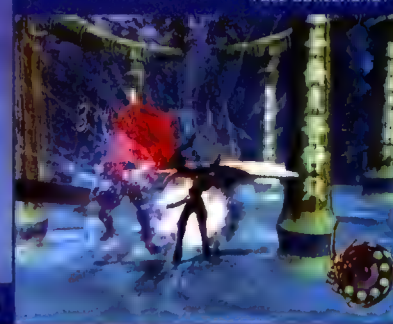
Onze held liet zich niet imponeren door de gouden lullekop.

MINAMOTO NO YORIMITSU

Otogi heeft enkele raakvlakken met de sprookjes uit de Japanse Heian periode (794-1192) en met name met de vertellingen over Minamoto no Yorimitsu, een legendarische held die demonen, enorme slangen en spinnen in de omgeving van Mount Oe versloeg. Raiko, de held uit Otogi is ook niet voor niets de minder formele naam waaronder Minamoto no Yorimitsu bekend stond. Hoewel we te maken hebben met sprookjes zit er in de verhalen wel een kern van waarheid. Rovers in de Heian periode werden ook wel Oni genoemd, wat demoon betekent. Deze Oni boezemden de dorpelingen veel angst in maar een zekere Minamoto no Yorimitsu zorgde ervoor dat deze rovers en bandieten verjaagd werden. En zo ontstond de legende, die mede leidde tot dit spel waarin Raiko de demonen verslaat.

MYTH OF DEMONS

FULL-SCREENSHOT



GENRE: ACTION-ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

JAN

GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 8 | SCORE 70

Chaser is een zeer plezierige shooter die je echter binnen een dag vergeten bent.


Van inspirerende omgevingen moet deze game 't inderdaad niet hebben. Zeker dezelfde architect als ons VNU kantoor?


Wat moet je anders als je de sleutel van je garagebox niet kan vinden...


Ja, nou zie ik 't ook! Heeft die rotzak zich weer onder een baksteen verstopt!


Zoek de zeven verschillen.

CHASER

Oost-Europese ontwikkelaars beginnen langzaam steeds meer hun stempel op de game-industrie te drukken. Chaser komt uit Slowakije en doet z'n tweelingbroertje Red Faction II in het stof bijten.

Ik heb het in mijn intro natuurlijk over Red Faction II op PC, dat overduidelijk een console poort was waar weinig of niets aan was toegevoegd. Chaser is een PC only game en dat is te zien én te voelen.
Chaser is tegelijkertijd ook één groot cliché waarbij Total Recall als belangrijkste inspiratiebron diende, en ook dat zagen we al terug in tig andere shooters.
Je speelt Jonh Chaser en je wordt wakker in een hospitaal van een spacestation. Op onverklaarbare wijze leid je aan geheugenverlies; je weet niet wie of wat je bent en wat je daar doet. Nog voor je boe of bah kunt zeggen, stormt een leger van brullende, zwaarbewapende rode soldaten het ruimteschip binnen op zoek naar jou. Je vlucht, kopt wat kogels weg, grijpt een machinegeweer en schiet, schiet, schiet tot je vingers in een kramp liggen.

AAN DIGGELEN

Chaser wordt gepowerd door Cauldron's eigen Cloack engine en die laat een aantal interessante grafische kunstjes zien.
Zo kun je behoorlijke schade aan de omgeving berokkenen; schiet op luchtpijpen en stoom ontsnapt, lampen kunnen kapot, sommige deuren gaan aan diggelen en glas verbrijzelt op wonderschone manier. Vooral de lightening effecten zijn fraai, zeker wanneer vuur, vlammen en lampjes hun ding doen.
Anderzijds bestaan de levels uit clichématige, grauwe vertrekken waarbij sommige deuren wel en andere niet opengaan. Ook de modellen ogen een beetje lomp en vierkant.
Begrijp me niet verkeerd, ben je een science-fiction fanaat dan zit je goed met Chaser maar wetende dat er zoveel meer te maken valt van een ruimtestation (Metroid) dan rush je hier zonder echt om je heen te kijken door de levels heen.

> "CHASER IS EEN PUIKE 3D SHOOTER. ALLEEN HEBBEN JIJ EN IK DIT SOORT SHOOTERS AL ZO VAAK GESPEELD."

PUIK CLICHÉ

Ook Max Payne komt weer even om de hoek kijken want je kunt je bedienen van een Adrenaline mode, een soort pseudo Bullet Time, waarbij je de bad guys makkelijker en stijlvoller neermaait. Aangezien je de game in first-person speelt, heeft het echter bij lange na niet diezelfde filmische sfeer.
Wanneer je op dit moment in de veronderstelling bent dat ik Chaser niet leuk vind... dan heb je het mis. Chaser is een puike 3D shooter, die leunt op smakelijke, degelijk in elkaar gezette run & gun. Alleen hebben jij en ik dit soort shooters al zo vaak gespeeld. De game kent net zoveel clichés als lijken maar hanteert de clichés wel op een geloofwaardige manier.
Chaser heeft bovendien wel multiplayer modes, die RF II node miste, alleen speelt niemand ze. Waarom zouden ze? En dat is dus een beetje de tragiek van Chaser. Het is een lekkere knalgame, maar op het moment dat je je PC uitzet, ben je het spel alweer vergeten.

BUG ALERT!

Zo afgewerkt en polished als Chaser speelt op mijn systeem, zo polished is de game dus niet op iedere PC. En dat geldt met name voor PC's die geen Nvidia 3Dkaart hebben. Bezit je een ATI kaart dan kan het spel crashen na de eerste paar levels. Ook zijn er gevallen bekend van installatieproblemen waarbij de tweede CD niet herkend wordt. Beide foutjes zijn inmiddels weggewerkt met een patch die je van onderstaand webadres op kunt halen.


FULL-SCREENSHOT

CAULDRON • JOWOOD • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.CHASERGAME.COM · GENRE: FPS • MULTIPLAYER: 1-16 SPELERS • VERWACHT: OUT NOW



CONSOLE TELEX

Chateau staat natuurlijk inmiddels bij iedere Wolfenstein liefhebber op de harde schijf van z'n Xbox? Nog niet? Nou snel downloaden dan want dan kun je genieten van een lekkere grote map waarin de Axis een paar documenten moeten beschermen. Ja echt vernieuwend zijn die objectives niet, maar goed. De Allied moeten op hun beurt de documenten versturen en hiervoor zullen ze eerst toegang moeten krijgen tot het grote landhuis. Chateau is een uitdagende map met bijzonder fraai uitgewerkte kamers. Bovendien lijkt deze map een stuk eerlijker dan de Safe map. Er zijn namelijk verschillende manieren om het landhuis binnen te komen en ook om de documenten te pakken te krijgen. Inmiddels is er een nieuwe gamemode door enkele online spelers in het leven geroepen waarin verspreid over het hele landhuis radio's aanstaan die uitermate vervelende klassieke muziek uitzenden. Doel: schakel zo snel mogelijk alle radio's uit. Het leukste is natuurlijk om het met je granaat te doen....



We wachten nog steeds op downloadable content van Brute Force en Midtown Madness 3. Maar het schijnt dat als jullie dit lezen er het een en ander te downen valt.

Soldier of Fortune doet ook mee wat betreft downloadable maps. Op het moment van schrijven kunnen we drie nieuwe maps spelen maar als dit nummer voor je ligt, zullen dat er in totaal vijf zijn.

PS2 Network Gaming staat op het punt los te barsten. Dus alle PS2 bezitters (nou ja een groot deel dan) zullen waarschijnlijk naar de winkel sprinten om die shit in huis te halen. Kijk overigens niet vreemd op als je een paar van ons tegenkomt.

Overigens staat Xbox Live 2.0 (1.5 whatever you like) in de startblokken. Eindelijk chatten in het Xbox Live menu.

WAAR BLIJFT DE DOPE SHIT?

Zeker in de spreekwoordelijke komkommertijd heb ik me een klein beetje geërgerd aan het uitblijven van downloadable extra's voor bepaalde games. Dit is niet de schuld van Xbox Live maar meer van de uitgevers van de games. Zo zit ik al een jaar op een rooster update te wachten voor mijn Sega Sports serie. Het nieuwe sportseizoen mag dan nog niet losgebarsten zijn maar ik zou toch graag vast even via officiële weg Karl Malone en Gary Payton in de gelederen van de LA Lakers willen zien, om maar een voorbeeld te noemen. En wat te denken van alle rookies die voor het eerst mee gaan doen in de hoogste liga's van de diverse Amerikaanse sporten? Als SEGA Sports nu eens wat effort in die zaken steekt en ook per maand even de statistieken van de spelers bijwerkt, zodat de rookies net als in het echte spel beter dan wel slechter blijken te spelen in de NBA / NFL / NHL. Nu koop je het volgende jaar de update om erachter te komen welk team vorig jaar het beste was. Maar niet alleen op Sega heb ik kritiek, ook Nerve gaat niet vrijuit. Neem Return to Castle Wolfenstein. Al vrij snel werden we getrakteerd op downloadable content, wat uiteindelijk niets meer dan een code bleek te zijn die ervoor zorgde dat er maps vrijkwamen die al op de disc stonden. Na drie maps was de koek kennelijk op bij Nerve want in een persbericht werd ons doodleuk duidelijk gemaakt dat dit de laatste extra's waren. Extra's die nota bene al af waren, ze stonden op de disc! Dat is behoorlijk cheap als je het mij vraagt. De gamers iets extra's geven dat ze eigenlijk al hadden en dan zeggen dat het daarbij blijft. Lekker dan. Op deze manier begint Xbox Live toch de scheurtjes te vertonen die ik al blootlegde in mijn Xbox Live test. Aan de andere kant, misschien ben ik wel een beetje erg veeleisend. Tja, de beste stuurlui staan immers aan wal, alleen hebben ze vanaf dat punt vaak wel een goed overzicht.

JEROEN



CONSOLE TELEX

Volgende maand kunnen we van XSN genieten en de eerste game die het ondersteunt; te weten NFL Fever. Tja een American Footbal game en Nederlanders... dat werkt natuurlijk niet echt.

Wel leuk is dat we gelukkig niet lang hoeven te wachten op Top Spin. Dat ligt meer in ons straatje denk ik. Tip van Jeroen: kies Sampras niet als je op gravel speelt.

Ooit werden Xbox gamers vijf extra gratis te downloaden missies voor Splinter Cell beloofd. En het begint er op te lijken dat Ubi Soft ons niet in de steek laat. Half september kun je de eerste nieuwe map downloaden. In Vselska 1 zal Sam Fisher erop uit moeten om een basis te infiltreren. Maar dat is niet alles: vanaf half oktober zal Vselska 2 via Xbox Live te downloaden zijn. Hierin wordt onze Sammie boy in een onderzeeër geplaatst.



Verder was het afgelopen maand erg rustig: zowel op het gebied van online spellen als het downloaden van extra's.

GHOST RECON: ISLAND THUNDER

Voor vele actiegeoriënteerde gamers zal Ghost Recon te traag spelen. Ubi Soft's shooter moet het namelijk vooral hebben van op tactiek gebaseerde gameplay, en daar moet je van houden. Desalniettemin weten we zeker dat Ghost Recon voor de mensen die die tactische shit helemaal diggen een heerlijke en bevredigende game is. Zowel offline (waar we volgende maand op ingaan) als online. Misschien komt het spel via Xbox Live nog wel het meest tot zijn recht. Op het moment van schrijven zaten er alleen Amerikanen online (de game is immers hier officieel nog niet uit) en dus is beheersing van de Engelse taal een must. Maar we kunnen jullie verzekeren dat er veel Nederlanders online zullen zijn als het spel ook hier in de winkels ligt. Eigenlijk verschilt Island Thunder niet zo heel veel van de eerder uitgebrachte Ghost Recon game. Het ziet er allemaal wél een stuk gedetailleerder uit en dat komt vooral online goed van pas.

Naast dat het sfeerverhogend werkt, is het natuurlijk van levensbelang dat je zo ver kunt kijken als het oog reikt. Vijanden eerder spotten dan zij jouw spotten, daar draait 't om in Ghost Recon.

Dus even recapituleren; ben je op zoek naar een tactische shooter en ben je in het bezit van Xbox Live dan zal dit een wijze keuze zijn. Gaat echter je voorkeur uit naar snelle arcade gameplay, hou 't dan liever op Wolfenstein of Unreal.







SCORE: ★★★★☆ • ONLINE PLAY VIA XBOX LIVE



DEMOCHECK

BF 1942: SECRETS WEAPONS OF WW II

BF 1942 wordt nog altijd heel veel gespeeld online. Secret Weapons is alweer de tweede add-on en of die rare speciale wapens jouw ding zijn? Even downloaden dus.
Score: ★★★★
www.eagames.com/official/battlefield1942/home.jsp



SILENT STORM

Silent Storm is een 3D tactische turn-based RPG die zich afspeelt tijdens de Tweede Wereldoorlog. De game wordt ontwikkeld door Nival Interactive, makers van Blitzkrieg en Evil Islands.
Deze demo bestaat uit een tutorial en twee levels. Je kan alles opblazen en je beschikt over maar liefst 75 authentieke wapens. Dit kan wel eens een klappertje worden!
Score: ★★★★★
www.nival.com/eng/s2_info.html

FREEDOM FIGHTERS

Na twee stealthy Hitman games (nr. 3 is in de maak), komt IO Interactive met Freedom Fighters. De game rammelt aan alle kanten en de camera is ook niet om over naar huis te schrijven; maar toch, je blijft spelen...
Score: ★★
www.eagames.com/official/freedom/home.jsp

COMMAND & CONQUER: GENERALS

De demo is natuurlijk duidelijk 'mosterd na de maaltijd' maar waarschijnlijk is ie juist nu verschenen om de add-on Zero Hour van wat extra aandacht te voorzien. En 't blijft natuurlijk een vette game.
Score: ★★★
www.generals.ea.com

XIII

Eindelijk kun je zelf knallen in deze cell-schaded shooter met het Romeinse cijfer XIII getatoeëerd in je nek! Dertien in een dozijn is het in ieder geval niet.
Score: ★★★
www.xiii-thegame.com/uk/demo.php



MODS & MAPS

■ Illusion Softwork's gangster-epos Mafia werd geroemd vanwege zijn graphics, gameplay en de mooie auto's uit de jaren 20 en 30 die in het spel rondreden. Toch vonden sommigen het jammer dat ze niet in winterse levels konden spelen, en dus hebben ze zelf maar een sneeuwmod voor Mafia ontwikkeld.
Het 139 Mb grote bestand bevat vele veranderingen. Zo zijn bijna alle texturen, inclusief die van de auto's, gewijzigd, is er nieuwe muziek toegevoegd met een winters thema, zijn de geluiden aangepast aan de winter en zorgt de bijgeleverde 'launcher' ervoor dat je het spel met of zonder sneeuw kan opstarten. Zo krijg je toch nog een witte kerst. Check www.gildenstein.de/mafia/main.html

■ De Quake Toolkit voor Quake 3 is beschikbaar en wel versie 1.55. Deze toolkit is een verzameling kleinere tools en is ook compatible met Return to Castle Wolfenstein. Meer info vind je pop www.planetquake.com/eoc/qtoolkit/index.shtml

■ Ritual Entertainment heeft de Star Trek Elite Force II GDK beschikbaar gesteld. De GDK bevat UberRadiant (de aangepaste level editor van Ritual), plug-ins voor 3D Studio MAX, voorbeelden, uitgebreide handleidingen en verschillende andere tools. Hopelijk verschijnen er een paar mods want een Elite Force 3 zit er waarschijnlijk niet in.

■ Ironman Offroad Championship is een klassieker die in 1992 op de PC, SNES en Amiga verscheen en die daarvoor al jaren in de arcadehal een hit was. Een club fans is begonnen met het ontwikkelen van een heuse Ironman Offroad: Championship mod voor Half-Life 2.
De screenshots maken nog gebruik van de oude Half-Life engine, maar de mod zelf zal uiteindelijk van de HL2 techniek gebruik maken:
http://ioc.origin-network.net



SIEGE

Siege is een medieval based modification voor Battlefield 1942. Geen Vietnam, geen WO II en geen toekomstige tijd; deze keer gaan we terug naar de Middeleeuwen waarin ridders, boogschutters en lansdragers elkaar naar het leven staan.
De mod speelt zich af in het tijdperk 1000-1500 en concentreert zich rond het idee van het bestormen en innemen van immense burchten enerzijds en het verdedigen van diezelfde burchten door een andere groep anderzijds.
De kastelen zijn dan ook enorm groot en de makers hebben echt hun best gedaan er iets heel eigens van te maken. Er zijn katapulten, stormrammen, siege towers, ballistas en je kunt spelen met vier klassen, te weten swordsmen, archers, blunt en pole-arm classes. Deze shit moet je gewoon checken!
Ga naar www.planetbattlefield.com/siege



PC FLASH

■ EA heeft de geruchten de wereld uit geholpen: Ultima X: Odyssey bestaat. Deze Massive Multiplayer Online RPG neemt de riegen voorgaande games als inspiratie zodat de speler evengoed een singleplayer gevoel heeft. Dit wordt bewerkstelligd door middel van zogenaamde auto-quests. Overigens maakt de game gebruik van Unreal technologie en moet ie deze winter al in de (Amerikaanse) winkels liggen.

■ Postal 2 krijgt ergens deze winter een multiplayer speelmodus. Waarschijnlijk komt Postal 2 als een vernieuwde release in de winkel met een verbeterde singleplayer en dus multiplayer. Of dit de game gaat redden... het lijkt ons sterk. Erg grappig is dan weer wel dat de omstreden kandidaat voor het gouverneurschap in Californië, Gary Coleman, zijn opwachting zal maken in Postal 2 als NPC.

■ Blizzard heeft bekend gemaakt dat je in het aankomende World Of Warcraft ook met het ras The Forsaken kunt spelen. Wooh!

■ Ubi Soft en Cyan World melden dat er nieuwe testers nodig hebben voor de Uru: Ages Beyond Myst bèta. Je krijgt de gelegenheid om het singleplayer en multiplayer gedeelte van deze titel uitgebreid te testen. Yep, de game die oorspronkelijk alleen multiplayer was, wordt nu toch ook weer een singleplayer puzzelgame. Meer info op **http://urulive.ubi.com/About/BetaInfo.htm**

■ Als je wilt kan je nu zeven dagen gratis Planetside uitproberen. Deze futuristische online shooter is vooral in de States mateloos populair. Na een week wordt je account inactief en heb je toch echt de winkelversie nodig om verder te kunnen spelen. Check het op **http://planetside.station.sony.com**

■ Square Enix heeft bekend gemaakt dat de PC versie van de MMORPG Final Fantasy XI eind oktober in Amerika zal uitkomen. In Japan verscheen de PS2 versie al in mei 2002 en inmiddels zijn er meer dan 250.000 geregistreerde spelers.
De PC versie zal tevens de uitbreiding 'Rise of the Zilart' bevatten, die in Japan apart werd uitgebracht.
Om Final Fantasy XI te kunnen spelen moet je PC minimaal uitgerust zijn met een P3 800Mhz, 128Mb ram, 6Gb en een 32Mb videokaart. De eerste dertig dagen zijn gratis daarna betaal je iedere maand 12,95 dollar.

■ Als het goed is moet op het moment dat je deze PU leest de multiplayer demo van Medal Of Honor: Breakthrough (juist ja, de tweede add-on) beschikbaar zijn. Onder andere de nieuwe mode Liberation is hier speelbaar.



POWER UNLIMITED IN

2FAST 2FURIOUS

Eens in het half jaar houdt de redactie een racewedstrijdje om te ontstressen. Vanwege een stadionverbod voor vrijwel alle kartbanen (bedankt Boris en Dré), werd er ditmaal geraced in eigen bolides.
Echter, niet iedereen heeft een eigen auto en sommigen zelfs geen rijbewijs (Nee Jeroen, een Strikdiploma telt niet).
Vandaar dat Jeroen bij Ed in de MaxiCosi mocht, Jan ("mijn Rover verlaagt zich niet tot wedstrijdjes") mocht achterop de trapskelter van Jurjen, als hij een bijpassend pakje aan zou trekken. Boris had voor de allerlaatste keer zijn Pony van het autokerkhof gehaald en Skate reed vanzelfsprekend in een papierbak.

KLAAR VOOR DE START!

LEUN NOU NAAR RECHTS EIKEL, ANDERS VALLEN WE...

HENG HENG HENG HENG HENG VROEEEEEEEEEEEM!!!!! ED, MAG IK STICKERS OP JE RAAM PLAKKEN?

ROT OP JEROEN, GEEN GEZEIK. IK WIL WINNEN, DUS IK STOP NERGENS VOOR.

NOU IK DURF HET BIJNA NIET TE ZEGGEN MAAR... IK BEN BLIJ DAT IK EFFE ZIT.

Dat Jurjen na de crèche meteen op de boerderij was gaan werken, werd 'm nu fataal. De skelter kieperde en Skate kon niet meer ontwijken. Splashhhh!

WAAR IK MEE WIJS, DAT IS TOCH RECHTS JAN? SHIT, HAD IK NU M'N SCHOOL MAAR AFGEMAAKT!

Gaandeweg de race kwamen alle frustraties van een half jaar PU maken eruit en was het al snel gedaan met alle collegialiteit.

PAK MAAR EEN RIETJE JEROEN, WANT JE SALARIS IS TE MIEZERIG OM MIJN STOMERIJKOSTEN TE BETALEN.

♪ GELOOF DAT SKATE THE GREAT EINDELIJK EENS BOFT, WANT ZEKER WETEN DAT DEZE MAN STRAKS Z'N BALLEN AFSTOFT MET DAT WIJFFIE VAN CROFT. LEKKER, LEKKER. ♪

J.J. wachtte een eeuwigheid tot iemand over de finish kwam. Jammer voor hem want hij had hele leuke plannetjes met dat stokkie. Maar toen ook de Pony van Boris twee meter voor de finish de geest gaf, wist Niels: dit was eens maar nooit weer.

Er werd geschoten en gescheurd en sportiviteit was ver te zoeken. Skate ging er met de rondemiet vandoor en was al snel de weg kwijt. Tja vrouwen en kaart-lezen. En omdat Jeroen z'n MaxiCosi had ondergezeken, en Ed eiste dat ie 't eigenhandig schoon zou maken, zou ook dit team nooit over de streep komen.

?

IK DENK DAT IK EENS EVEN BIJ DIE VORMGEVER LANGS GA. MOET JE MIJ HIER NOU VOOR JAN JOHAN ZIEN STAAN MET DAT STOKKIE EN DIE VIERKANTE KOP!

OEPS...

XV-87-XZ

NOU DAAR ZUL JE HEM NET NIET HEBBEN. VOLGENDE KEER MAAR SJOELBAKKEN, JONGENS?

EINDE



LOGITECH DUAL ACTION PAD



The Hulk, Spider-Man 2, Lord Of The Rings: Return Of The King... stuk voor stuk PC games met een console oorsprong. En dan heb je natuurlijk footies op PC als FIFA 2004 en PES 3.
Al deze titels speel je natuurlijk 't lekkerst met een controller. Wil je dan de beste die er ons inziens op dit moment te koop is, kies dan voor de Dual Action Pad van Logitech.
Het is eigenlijk net de conventionele PlayStation controller en dat betekent dat ie heerlijk in de hand ligt. Voor de rest is het lichtgewicht ontwerp voorzien van twee analoge sticks met een rubberen bovenlaag. Naast de twee sticks, is de controller voorzien van een 8-weg D-pad, vier gevoelige schouderknoppen en zes actieknoppen. De Dual Action Pad is compatible met zowel PC als Mac en is eenvoudig aan te sluiten via USB.

PC • € 29,95 • DISTRIBUTEUR: LOGITECH • TEL: 010-2438897 • WWW.LOGITECH.COM



UNIVERSAL SOUL CALIBUR ARCADE STICK

Zeer waarschijnlijk komt deze Universele SC II stick niet naar Nederland... maar dan zijn er gelukkig nog importzaken, of je bestelt het ding via internet. Want als je een diehard Soul Calibur fan bent, mag deze eigenlijk niet in je collectie ontbreken. Welke versie je koopt maakt voor de Universal Soul Calibur II Arcade Stick niet uit; hij werkt direct met alledrie de consoles. De voorkant van de Arcade Stick is voorzien van vlammend artwork in de vorm van een Soul Calibur zwaard en dat is zonder meer bijzonder fraai geworden.
De stick kost bijna 40 dollar.



LOGITECH ATTACK 3 JOYSTICK

Een nieuw seizoen, een nieuwe pretpook. Voor gamers die graag flightsims spelen, helikoptergames doen of een joystick gebruiken tijdens shooters, biedt de Logitech Attack 3 Joystick uitkomst.
De Attack 3 is de eerste joystick van Logitech die geschikt is (en voor alle gebruikers dezelfde handeling biedt) voor zowel links- als rechtshandige gamers. De elf programmeerbare knoppen, waarvan er een paar ter hoogte van je duim zijn gesitueerd, zitten dus op de stick zelf. Dat zorgt in het heetst van de strijd nog wel eens voor paniek. Voor de rest is dit een puike stick. De gashendel, de ruimtebesparende, verzwaarde base en de enkelvoudige veer zijn allemaal prima afgewerkt.
De joystick wordt geleverd met Logitech Gaming Software voor PC. Hiermee kun je de instellingen van je joystick naar eigen inzicht aanpassen.



PC • € 49,95 • DISTRIBUTEUR: LOGITECH
TEL: 010-2438897 • WWW.LOGITECH.COM



HARDWARE TELEX

■ **Creative** heeft twee nieuwe, sexy 2.1-luidsprekersysteempjes in de aanbieding; de **I-Trigue L3450** en de **I-Trigue L3500**. Deze vernieuwde speakers uit de I-Trigue reeks hebben een opvallend ontwerp en komen in zwart en glimmend zilver. Meest opmerkelijke aan de nieuwe systemen zijn de 'Lateral Firing Transducers' in de satelietluidsprekers. Deze akoestische projectoren zijn ontworpen om de kloof tussen de hoge en de middenfrequenties te overbruggen en om voor een nog realistischere audio-weergave te zorgen.
De I-Trigue L3450 en de I-Trigue L3500 moeten beide € 149,- kosten en volgende maand onderwerpen we ze aan een test.

■ Rond deze tijd zal **Xbox** zijn nieuwe controller kleuren openbaar maken. Waarschijnlijk komen er twee nieuwe Xbox controller S uitvoeringen. Eén kleur is al bekend: transparant-wit.

■ De **3D Prophet 9600 Pro**, **Hercules'** nieuwe mid-range grafische kaart gebaseerd op de ATI's Radeon 9600 Pro chipset, is de meest recente toevoeging in de bekende 3D Prophet reeks.
De 3D Prophet 9600 Pro levert volgens de fabrikant *"imposante prestaties en rendering kwaliteit voor een fotorealistische gaming ervaring"*.
Klinkt niet slecht, toch? Voor de cybernerds hier nog wat bizarre specificaties: de 3D Prophet 9600 Pro bezit een 128-bits DDR geheugen interface en een 4-pixel pipeline engine voor de beste 3D rendering, 128Mb DDR Ram, Microsoft DirectX 9.0, OpenGL hardwarematige ondersteuning, ongelofelijke core (400MHz) en Ram (300MHz DDR) clocks, en geavanceerde filtering technologieën (Anisotropic Filtering tot 16x en Full Scene Anti-Aliasing tot 6x) voor rendering van hoge kwaliteit. Alsof je een emmer leeggooit...

■ Nog steeds op zoek naar dat platte, verleidelijke LCD scherm ?
BenQ introduceerde onlangs de FP991; een funky modern ogend 19" LCD scherm. Boordevol functies maar vooral opvallend door de vormgeving. Je kunt deze slechts 18 mm 'dikke' beeldbuis gebruiken als wall-to-wall display maar ook staand op het bureau neemt ie bijna geen ruimte in.
Hij kost wel een paar centen, namelijk 809 euro. Alleen rijkeluiskindjes surfen dus naar **www.benq.nl/welcome.cfm**

■ **Logitech** heeft onlangs een PS2 USB toetsenbord en USB muis uitgebracht. Eerder kwam het bedrijf al met een speciale Final Fantasy online toetsenbord maar deze set-up is vooral te gebruiken om shooters als Red Faction, Half-Life, SOF en Unreal Tournament te spelen. Wordt de PS2 toch nog een beetje een PC.

ZILVEREN PS2



Stel, je twijfelt of je een PS2 zult kopen. En dan opeens brengt Sony de Satin Silver PlayStation 2 uit. Tja, dan is de keuze opeens een stuk makkelijker of niet? En als je toch al van plan was er een aan te schaffen dan is nu het moment.
Satin Silver PlayStation is een limited editon en is met zijn matzilveren afwerking een echte blikvanger in je huiskamer. Geheel in stijl wordt ie geleverd met twee zilveren analoge PlayStation controllers (DualShock 2).
Technisch is er weinig veranderd. Ja, deze PS2 heeft een nieuwe infrarood ontvanger die de oude I-Link uitgang vervangt. Voor het linken van twee PlayStation 2's heb je dus geen kabel meer nodig. Tot slot is de ventilator wat stiller dan in het standaard, zwarte model. En oh wat is ie mooi!





ONELINERS

HET LAATSTE WOORD

MADDEN 2004



Nieuwer, beter, mooier, sneller... EA flikt het hem weer.

PS2 / XBOX / NGC — 85 SCORE

DIE HARD VENDETTA



Dit nakomertje had het levenslicht niet hoeven zien; 't is gewoon een lelijkerd.

XBOX — 55 SCORE

DONKEY KONG COUNTRY



En toch vonden we de SNES-versie vermakelijker.

GBA — 75 SCORE

TOP GEAR RALLY 2



Aardig, maar haalt het niveau van V-Rally 3 en Colin McRae net niet.

GBA — 71 SCORE

DRAGON BALL Z LEGACY OF GOKU 2



Net even beter en spannender dan het eerste deel, maar dan ook maar net.

GBA — 69 SCORE

BEACH KING STUNT RACER



Tony Hawk in een strandbuggy met buggy tricksystem.

PS2 / PC — 60 SCORE

WORLD CHALLENGE



Davilex probeert het weer… juist, helaas.

PS2 / PC — 45 SCORE

WORLD RACING



Oogstrelend maar voor ervaren gamers te makkelijk.

PC — 75 SCORE

NEED FOR SPEED PORCHE UNLEASHED



Even bijkomen van die ongelofelijke speed zeg.

GBA — 72 SCORE

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED



DE ECTS 2003? MOESTEN WE DAAR NA DE DECEPTIE VAN VORIG JAAR NOG NAARTOE? JAN EN J.J. NAMEN HET ZEKERE VOOR HET ONZEKERE...

WE MOGEN WEER AUTO'S STELEN, MENSEN NEERSCHIETEN, EEN BEETJE KNOKKEN EN DAT DOEN WE NATUURLIJK IN L.A.

DACHT JE DAT WIPEOUT BLOEDSNEL WAS? NOU DAN HEB JE F-ZERO NOG NIET GEZIEN!

HET LIJKT OP EEN INTERACTIEVE STRIP, EEN VAN ONZE LEZERS KUN JE ER IN AFSCHIETEN EN HET BELOOFT GEEN DERTIEN IN EEN DOZIJN GAME TE WORDEN...

WE TROKKEN DE KICKSEN AAN, BONDEN ONZE SCHEENBESCHERMERS OM EN MAAKTEN ONS OP VOOR HEFTIGE POTJES VOETBAL.

EN WIE O WIE IS TOCH DIE MENEER MET DIE FRAAIE STROPDAS?

POWER UNLIMITED 11 LIGT 24 OKTOBER IN DE WINKEL

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders.
Redactie-assistente Sandra van Herwerden 023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.) ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing David de Boer (023-5463846), Eline Deijs (023-5463794), Arnout Verheij
Uitgever Anita van de Aa
VNU Labs Martijn Overman (coördinator)
Advertenties Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Lizette Kerkman, Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Klantenservice 023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, www.abonnee.nu
Abonnementen Heeft u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar
Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp.
Abonneren: bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–21.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk.
Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs € 34,80 per 12 nummers als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 35,80.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel
Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
Email: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 35,- voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk
Wet op persoonsregistratie Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Nabestellen Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door € 4,10 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Sanoma Uitgevers, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

Nederlands uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften
HOI 2003 TIJDSCHRIFTEN